LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 1 CD-ROM

MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 78 - 650 PTAS/ 3,91 €

AVANCE

Neverwinter Nights

Descubre el juego que revolucionará el rol

MEGAJUEGO

Z Steel Soldiers

Engrasa tu ejército ¡Es la guerra!

PATAS ARRIBA

Fallout Tactics y Tropico

Todas las claves para triunfar

ZONA ONLINE

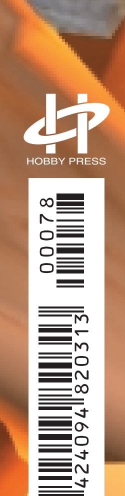
Juega gratis en Internet

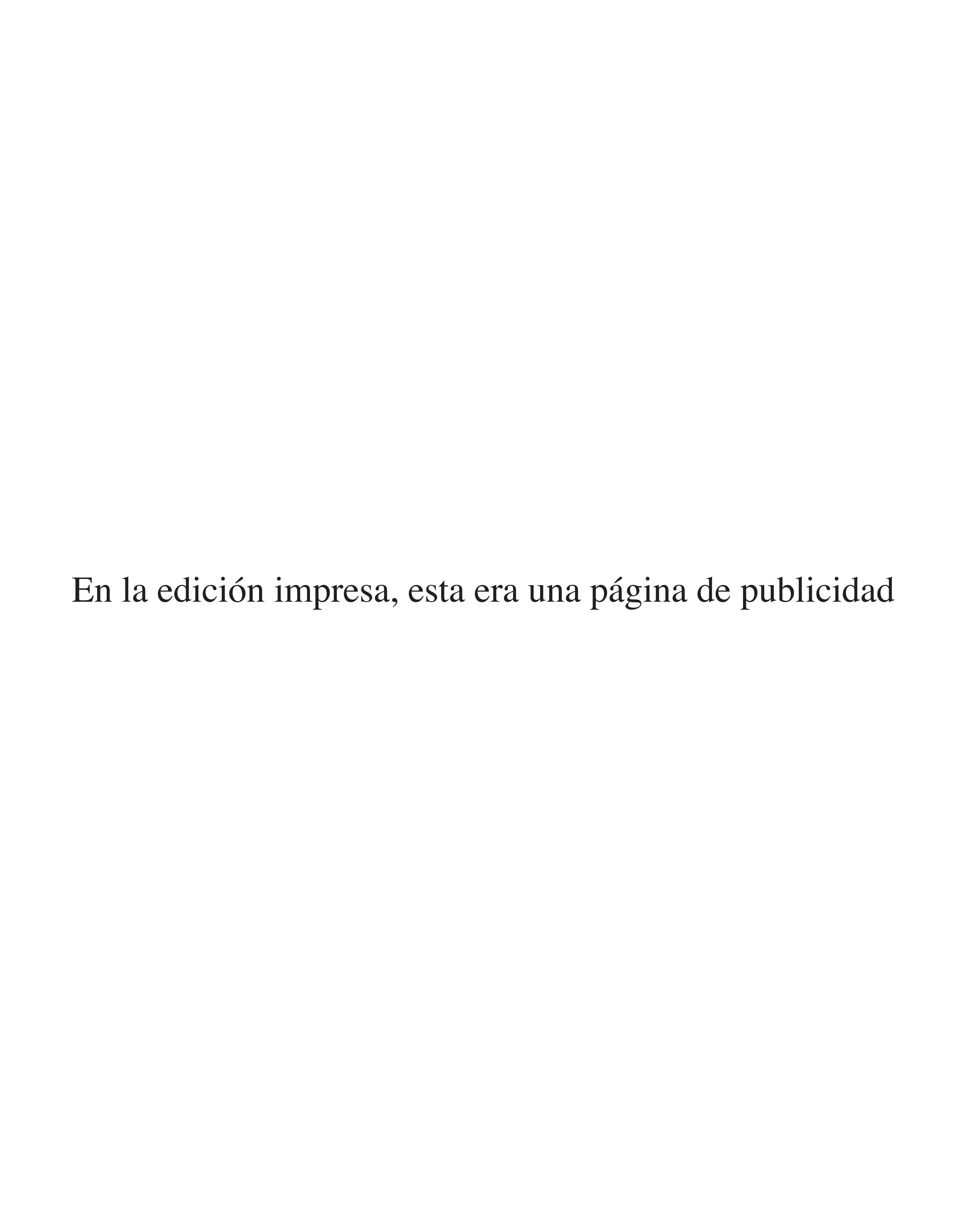
¡GRAN EXCLUSIVA!

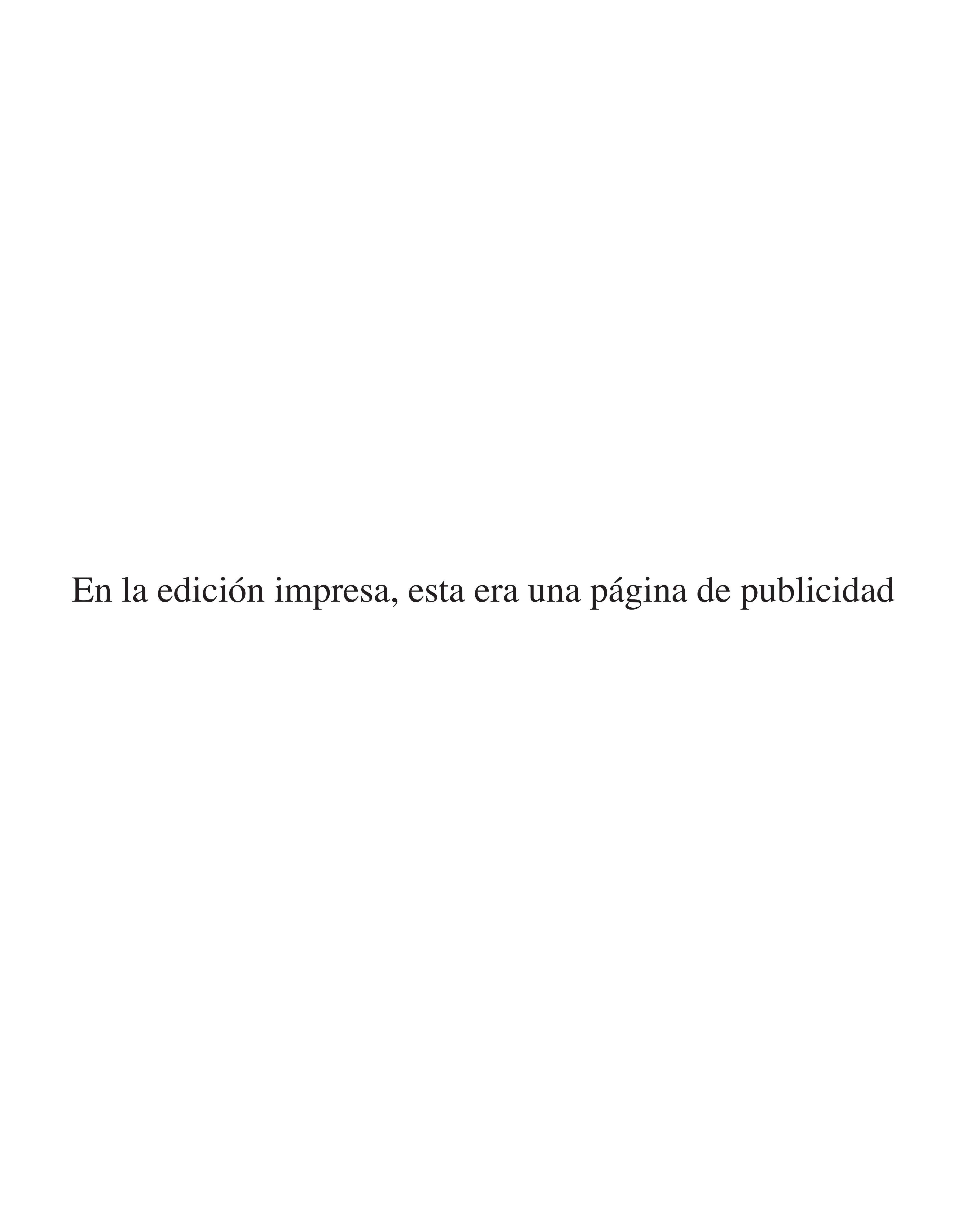
Así es el proyecto secreto de los creadores de Lara Croft

GALLEON

¡¡Aventura a la vista!!




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía

Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 78

650 PTAS/3.91€

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, Roberto Lorente, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, J. García, J. Dómbriz, A. Sacristan, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director Comercial
Andrea Antzini

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

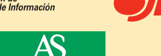
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

9/2001

Printed in Spain







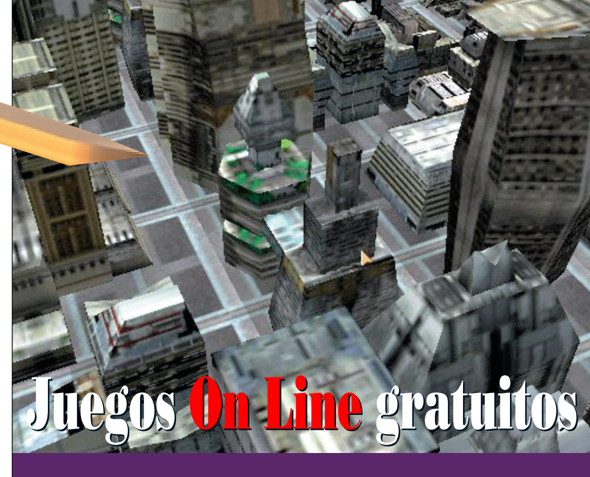
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

14 [AVANCE ESPECIAL]



¿Hay vida después de Lara Croft? La respuesta se encuentra en este juego de los creadores de «Tomb Raider». Un aventurero de los de antes, un diseño inimitable y acción por todas partes, es la carta de presentación de este prometedor título.

56 [ZONA ON LINE]



La tarifa plana ha abierto infinidad de posibilidades a los usuarios de internet y una de ellas es la del juego online. La mayoría de los títulos disponibles exigen el pago de una cuota mensual, pero hay muchos que son totalmente gratuitos. Este mes os ofrecemos un reportaje sobre ellos.

18 [AVANCE ESPECIAL]

Abierto hasta el amanecer

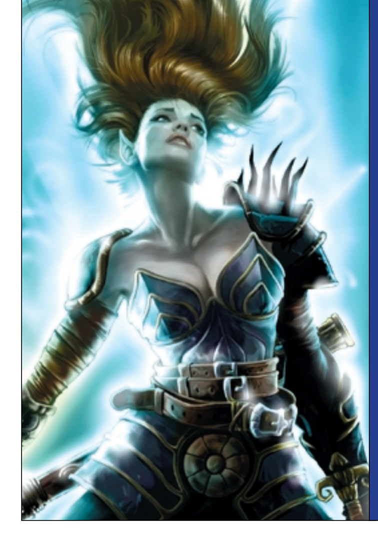
De los creadores del espectacular «Devil Inside», nos llega este nuevo título en el que Seth, condenado a muerte después de su aventurilla en el motel de los vampiros, se volverá a enfrentar a las terribles criaturas en la cárcel. El premio: su libertad.

74 [MEGAJUEGO]



Esta extraordinaria secuela de uno de los títulos de estrategia más divertidos y disparatados de la historia de los juegos para compatibles ya está en el mercado y os aseguramos que no decepcionará a nadie. «Steel Soldiers» conserva intacta toda la jugabilidad de su predecesor.

28 [AVANCE ESPECIAL]



Neverwinter Nights

Nos hemos ido hasta Canadá para traeros calentita toda la información sobre este título que va a romper los moldes del rol, sobre todo en el apartado multijugador, ofreciendo una serie de posibilidades nunca vistas hasta ahora. Y todo con unos gráficos espectaculares.

79 [PUNTO DE MIRA]

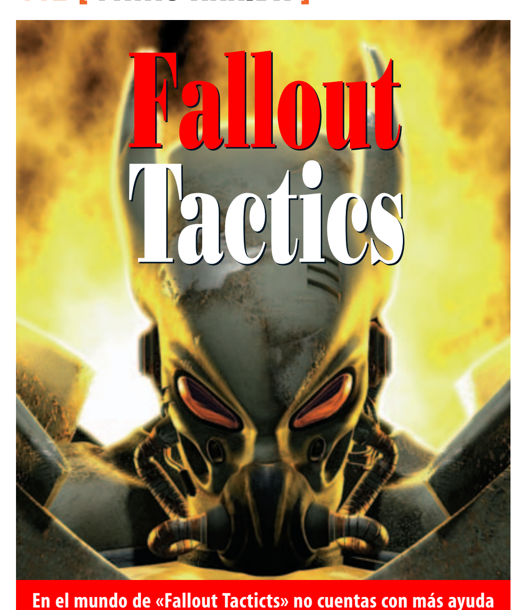
82 EDGE OF CHAOS
88 SUBMARINE TITANS
92 OPEN KART MASTER
94 EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
96 EUROPEAN SUPERLEAGUE
98 JEKYLL & HYDE
100 ROAD TO INDIA
102 NECRONOMICON, EL ALBA DE LAS TINIEBLAS
104 CONFLICT ZONE
106 SUMMONER

84 [PUNTO DE MIRA]

Operation Flashpoint

Nos encontramos ante uno de los mejores simuladores de guerra que hemos visto nunca. Un juego en el que la mayor parte del tiempo te la pasarás corriendo sin saber de donde te vienen los disparos y en el que rara vez verás la cara de tus enemigos.

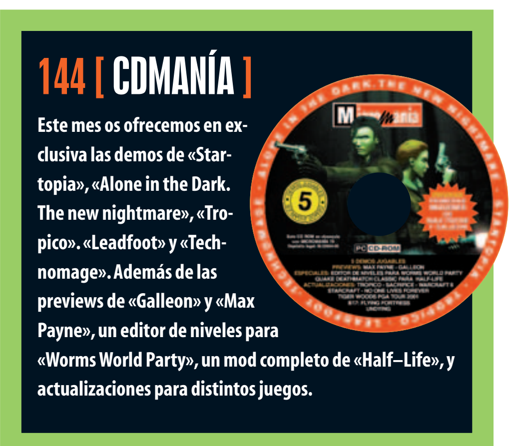
112 [PATAS ARRIBA]



En el mundo de «Fallout Tactics» no cuentas con más ayuda que la de tus armas y los miembros de tu grupo..., y por supuesto Micromanía, que se ha puesto el mono de trabajo y ha preparado este completo patas.

144 [CDMANÍA]

Este mes os ofrecemos en exclusiva las demos de «Startopia», «Alone in the Dark. The new nightmare», «Tropico». «Leadfoot» y «Technomage». Además de las previews de «Galleon» y «Max Payne», un editor de niveles para «Worms World Party», un mod completo de «Half–Life», y actualizaciones para distintos juegos.



Editorial

Androides y ovejas mecánicas

En Micromanía nos hemos preguntado muchas veces cuáles serán los nuevos caminos por los que avanzará la industria del videojuego en el futuro. Desde que aparecieron las primeras plataformas domésticas (aquellos primitivos videojuegos con cartuchos que se enchufaban a la televisión y esas otras maquinitas portátiles de un solo juego) hasta hoy (con los potentes PC y la nueva generación de consolas) los juegos han ido evolucionando según las virtudes y limitaciones de las máquinas de cada época. Así, desde los primitivos arcades hasta la aventura gráfica o el juego de rol más complejo, cada generación de hardware ha impuesto sus propios géneros. Algo tan sencillo (y revolucionario) como que los juegos tuvieran un final, por ejemplo, o como que dos jugadores humanos pudieran interactuar en el mismo juego, no fue sólo producto de la creatividad de un programador.

Todo el desarrollo de hardware de los últimos años nos permite hablar de títulos cada vez más realistas, complejos e inmersivos, pero la evolución ha sido sobre todo cuantitativa, es decir, juegos más potentes pero no distintos. El salto de calidad en tecnología que nos permite hablar de "nuevos géneros" de "nuevas formas de jugar" es, sin duda, Internet. En muy poco tiempo nos hemos familiarizado con expresiones como "mundo persistente", "clan"..., palabras que a un aficionado de los que empezaron en los ochenta que haya dejado el mundo de los videojuegos le sonarán seguramente a chino. Los títulos online que están apareciendo ahora en el mercado no son más que las primeras tímidas incursiones de la industria en un mundo en el que se ofrecen nuevas y verdaderas posibilidades (no mejores texturas o movimientos más realistas) para la creatividad de los programadores. En los próximos años, y con independencia de las plataformas que dominen el mercado, Internet será uno de los focos en los que se podrán ver las propuestas más innovadoras y sorprendentes.

El otro, los teléfonos móviles. Las nuevas generaciones de teléfonos celulares, con conexión a Internet y una potencia de gestión de datos cada vez mayor, aparecen como un nuevo entorno totalmente virgen para el mundo de los videojuegos. No olvidemos que los móviles presentan, con respecto a las plataformas tradicionales, algunas virtudes exclusivas: movilidad, ubicuidad y posicionamiento global (jugar en todas partes con todo el mundo en una posición geográfica conocida por la máquina en tiempo real) son tres elementos que quizá nos permitirán vivir experiencias realmente nuevas en un videojuego. ¿Un ejemplo?: programas que no se jugarán en las casas y sentados, sino en la calle y en movimiento. ¿Más información? El reportaje que os ofrecemos este mes sobre el tema en Micromanía.

¿Alguien sabe con qué sueñan los NPC de «Everquest»?

La redacción

y además...

6 [ÚLTIMA HORA]
Lo más importante que ha ocurrido en el mundo de los videojuegos durante el último mes.

12 [IMÁGENES DE ACTUALIDAD]
Algunas de las imágenes más espectaculares de los títulos más esperados.

23 [TECNOMANIAS]
Todo lo relacionado con el mundo de la tecnología y el software, resumido por nuestros especialistas.

32 [AVANCE] LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC
Os ofrecemos toda la información sobre la última entrega de una saga mítica.

34 [AVANCE] TORN
Un juego de rol de los creadores de «Fallout» y «Icewind Dale».

40 [PREVIEWS]
Las primeras impresiones de los mejores juegos que están a punto de llegar al mercado.

54 [ESCUELA DE ESTRATEGAS]
Para todos aquellos a los que les gusta liderar ejércitos hasta la victoria final.

64 [TALLER DE JUEGOS]
Tercera entrega del editor de «Sacrifice». En este artículo, además, encontrarás información actualizada sobre los efectos del último parche creado por Shiny.

68 [EL CLUB DE LA AVENTURA]
Un lugar de encuentro para los seguidores de un género clásico.

70 [REPORTAJE] ENTRETENIMIENTO INALÁMBRICO
¿Permitirán las nuevas generaciones de teléfonos móviles nuevas formas de entretenimiento?

110 [ZONA ARCADE]
Penélope Labelle lidera estas páginas para todos aquellos fans de la acción.

120 [S.O.S WARE]
Si pese a todo se os resiste algún juego, plantead aquí vuestras dudas y problemas.

123 [CODIGO SECRETO]
Se acabaron los problemas y las dificultades con sólo aplicar los trucos para vuestros juegos favoritos.

124 [PATAS ARRIBA] TROPICO
Consejos para dominar sin problemas nuestra pequeña isla del caribe.

130 [MANIACOS DEL CALABOZO]
Una sección para los fieles seguidores de las aventuras en mundos fantásticos.

132 [ESCUELA DE PILOTOS]
El rincón para los aficionados a los simuladores aéreos.

136 [PANORAMA AUDIOVISUAL]
Un rápido vistazo a la actualidad en el mundo de la música y el cine.

140 [CARTAS AL DIRECTOR]
La respuesta a todas vuestras dudas sobre el mundo de los videojuegos.

142 [EL SECTOR CRÍTICO]
Las páginas en las que incluimos lo mejor y lo peor del sector.

CENTRO MAIL cambia de dueño

Esta popular cadena de tiendas, especializada en la venta de software de entretenimiento, ha anunciado oficialmente el acuerdo alcanzado con Electronics Boutique Plc., en virtud del cual Centro Mail pasa en su totalidad a pertenecer a la compañía británica. Esta última empresa, con sede en Berkshire y cotización en el mercado de valores, es la cadena líder de ventas en el Reino Unido e Irlanda, donde cuenta con más de 300 tiendas. Además, esta empresa también se ha introducido recientemente en el mercado escandinavo, con la compra de cuatro tiendas en Suecia.

De RALLY por la ciudad



Davilex Games ha llegado a un acuerdo con Infogrames Europa para que esta compañía distribuya en el viejo continente su último juego de carreras. «Euro Racer» es un juego diseñado para PC y PlayStation, en el que los jugadores podrán unirse a clubes de carreras en 8 países diferentes y competir en 21 pistas situadas en 10 países europeos. «Euro Racer» pretende aunar espectacularidad y realismo, dado que nos obliga a correr contrarreloj en las ciudades más significativas del mundo, esquivando todo tipo de obstáculos, como atascos de tráfico, autobuses, tranvías, taxis, peatones y temibles coches de policía.



Una potente banda SONORA



Todos los que hayáis jugado a «Crazy Taxi» recordaréis su contundente banda sonora, nutrida por los trabajos de varias figuras del hardcore norteamericano. Mientras se prepara el inminente lanzamiento de una secuela para Dreamcast, ya disponemos información sobre los artistas que participarán, cediendo canciones, en la de «Crazy Taxi 2». De un lado, Tommy Lee –al que algunos recordarán como exmarido de la neumática Pamela Anderson– y TiLo prestan dos canciones de su proyecto conjunto Methods of Mayhem, con títulos tan sugerentes como "Who the Hell Cares" o "Crash". De otro, Offspring ofrecen varios temas de su álbum "Americana". Un complemento perfecto para un juego divertido como pocos.

El BUS del terror





Infogrames lanza una iniciativa inédita por estas tierras, fletando un autobús para promocionar el lanzamiento de «Alone in the Dark: The New Nightmare». El autobús esta equipado con 4 PC, 4 PlayStation y 4 GameBoy Color para que todos los curiosos que lo deseen puedan probar este aterrador programa. El autobús recorrerá Madrid y Barcelona durante 15 días respectivamente, estacionándose en lugares muy céntricos y concurridos. Además, dentro del vehículo se recrearán algunas de las escenas más excitantes del juego

DESAPARECE Sega España

La crisis de Sega España ha tocado a su fin. Incapaces de mantener la situación, los responsables de la compañía han llegado a un acuerdo para traspasar todas las operaciones de ventas, distribución y marketing en España a la empresa Ardistel, representante en España del grupo Bigben Interactive. Aunque la empresa mantendrá su presencia en nuestro país a través de una Oficina de Representación para garantizar a los usuarios españoles el suministro de piezas y la asistencia técnica durante los próximos cinco años, Sega España desaparece como tal a partir del 1 de Julio del presente año, día en que entra en vigor el acuerdo firmado. Desde estas páginas expresamos nuestro más sincero pésame por esta triste desaparición.

EL TOUR se actualiza

Dinamic ha anunciado el lanzamiento de la primera actualización para «Eurotour Cycling». Esta expansión ampliará el programa con numerosas mejoras, que incluyen cinco nuevas carreras por la Copa del Mundo, la posibilidad de poner automáticamente la carrera en tiempo real durante el simulador cuando se produzcan ataques y de abandonar la partida en 3D generando el resultado, nuevos premios y mayores ingresos por cada victoria, así como nuevos corredores, mejoras en su IA y soluciones para los problemas referentes a las partidas guardadas.

Concurso PLAYSTATION 2

Todos los afortunados poseedores del juego «International League Soccer» para PS2 van a poder participar en una competición online y ganar interesantes premios. La mecánica es sencilla: el participante tendrá que jugar tres partidos en el modo World Ranking; si logra la victoria en los tres encuentros se le facilitará una clave con la puntuación final obtenida, que dependerá de muchos factores: pases acertados, goles, faltas cometidas, técnicas avanzadas utilizadas en el terreno de juego, etc. Accediendo a la página web del juego (www.internationalleaguesoccer.com) deberá introducir esta clave, junto a su dirección de e-mail y país para establecer su posición en el ranking mundial. Los mejores jugadores del mundo podrán optar a fantásticos premios, desde artículos de merchandising hasta un encuentro con el jugador inglés Roy Keane.





MYST III ya es un ÉXITO

Henchidos de satisfacción deben estar en Ubi Soft, gracias a las 75 000 copias de «Myst III: Exile» vendidas en las dos primeras semanas desde el lanzamiento. Según PC Data, «Exile» llegó al primer puesto en la lista de ventas de PC, tanto en unidades vendidas como en cifra de facturación, durante las semanas comprendidas entre el 6 y el 13 de Mayo. Gracias al éxito de «Myst III», Ubi Soft se ha colocado durante ese mismo periodo en el tercer puesto en ventas entre todos los editores de juegos.





El ataque de los **DINOSAURIOS**

Vivendi Universal Interactive acaba de anunciar la publicación de «Jurassic Park III: Dino Defender», un juego para niños basado en la película de próxima aparición. La situación está fuera de control en la isla Nublar, dado que una tormenta tropical ha cortado el suministro eléctrico de las alambradas y los dinosaurios han quedado en libertad. Sólo un robot del equipo de emergencia Dino Defender podrá restablecer la corriente eléctrica en el cerco de protección y evitar que los dinosaurios se ataquen unos a otros. Cinco fases, un elaborado entorno 3D y mucha acción para los más pequeños de la casa.

CREA tus propios **JUEGOS**

ACK es un potente editor que te permitirá diseñar y elaborar tus propios juegos en 3D. Este editor incluirá todas las herramientas para construir una variedad infinita de juegos, gráficos y librerías en cuestión de minutos, mediante el uso de intuitivos menús. Con esta utilidad podremos diseñar juegos de todos los estilos, así como sumergirnos en nuestras propias creaciones para comprobar los resultados. Este programa estará disponible a partir de Septiembre.

RALLY Championship **XTREME**

Friendware anuncia el lanzamiento durante el próximo mes de Septiembre de «Rally Championship Xtreme», un juego de carreras que combina la emoción y la tensión de los deportes extremos, pero manteniendo el realismo de una auténtica competición de rallies. El juego incluirá 4 de los rallies más grandes del mundo, así como ligas online, gráficos mejorados, sistema realista de daños en el automóvil y modos de juego personalizados.

Los **MEJORES** juegos de **2000**

Más vale tarde que nunca.
Tras realizar el recuento de todos los votos que nos habéis enviado, esta es la lista de los mejores juegos publicados en España durante el año 2000, según vuestras votaciones y preferencias:

Acción 3D: SOLDIER OF FORTUNE
Simulación: COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
Deportivos: FIFA 2001
Estrategia: LOS SIMS
Aventura: LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Rol: DIABLO II

Mejor Juego año 2000 (PC): DIABLO II
Mejor Juego año 2000 (consola): SHENMUE

Nace la **VIRGIN**

Virgin Interactive España ha publicado el primer número de La Virgin, su propio periódico de difusión libre y gratuita. Esta primera edición será distribuida a través de su canal de clientes tradicionales y enviada a un gran número de usuarios registrados en su base de datos. La Virgin ofrecerá información, noticias y opinión sobre la compañía, sirviendo al mismo tiempo como catálogo para presentar los próximos lanzamientos de la compañía. Con esta publicación de 8 páginas, los editores pretenden establecer un canal directo de comunicación con sus clientes y usuarios, por el que responder a las preguntas, dudas, quejas y críticas que surjan sobre la compañía.

JUEGOS políticamente **CORRECTOS**

CenturionSoft ha anunciado la inminente publicación de «Catechumen», un juego para todos los públicos diseñado por N'Lightning Software. Con este título, la empresa se estrena en nuestro país distribuyendo juegos no violentos con ambientación histórica.

El **DIABLO** sobre ruedas







PlayStation está muy presente en el mundo del automóvil. Tanto es así que Sony ha colaborado con Ford y Fiat en el Salón del Automóvil de Barcelona, brindando a los asistentes a la muestra la posibilidad de probar juegos como «Formula One 2001» o una demo del esperado «World Rally Championship». La cosa no queda ahí, ya que Playstation también está presente en el Campeonato de España de GT, donde el equipo Lamborghini PlayStation encabezado por Víctor Fernández y Javier Mora mantiene el segundo puesto de la clasificación general.

Más vale **PREVENIR**







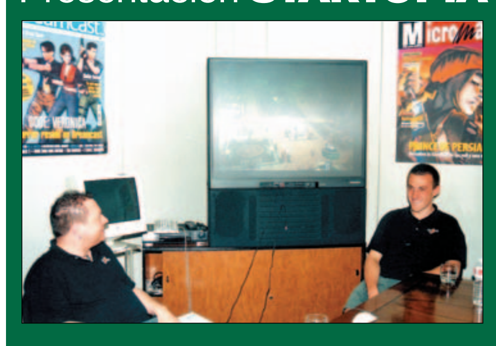
Trispace, la empresa especializada en el desarrollo de simuladores de realidad virtual y animación tridimensional interactiva para internet, presenta ahora un Simulador Virtual de Camiones. Ésta pretende ser una herramienta útil y potente capaz de mejorar la formación de los aspirantes a conductor, al tiempo que previene riesgos y accidentes reales en la carretera. El Simulador de Camiones ha sido realizado por encargo del Instituto de Formación y Estudios Sociales, y permite practicar en un área equivalente a 120 kilómetros de recorrido.

Guerra contra LA PIRATERÍA



Con motivo de la publicación de «Operation Flashpoint» y de la expectación suscitada por este juego en Internet, Codemasters ha anunciado que utilizará su nuevo sistema anticopia patentado y conocido como FADE ("deterioro"). Este sistema deriva de otro similar diseñado para PlayStation y se activa mediante un código encriptado capaz de reconocer si el juego ha sido duplicado ilegalmente o no. Si el juego ha sido pirateado, se producen una serie de cambios sutiles que degradan paulatina e irreversiblemente la jugabilidad del programa. En otro orden de cosas, Codemasters se ha comprometido a producir una acutalización online gratuita para optimizar las funciones de red y permitir el uso del programa en servidores dedicados preparados por la compañía.

Presentación STARTOPÍA



El pasado día 4 de Junio asistimos a la presentación de «Startopia» para los medios de comunicación nacionales. En las oficinas de Proein nos encontramos con Graeme Monk y Jan Svarovski, productor para Eidos y programador de Mucky Foot respectivamente. Ambos se explayaron en enseñarnos todos los secretos de un programa con mucha miga, en una charla informal que se prolongó durante más de una hora. Visto lo visto, éste promete ser uno de los grandes estrenos de 2001.

Aniversario SONIC







Con motivo del décimo aniversario del nacimiento de Sonic, los responsables de Sega España invitaron a los medios a una distendida reunión en el Parque de Atracciones de Madrid. El director de la filial española de la compañía hizo un completo repaso a la trayectoria de Sonic, desde que apareciera por primera vez hace diez años para la consola Sega Megadrive. La retrospectiva terminó con la presentación de «Sonic Advance» para GameBoy Advance de Nintendo. Después, tuvimos la oportunidad de disfrutar de tres fabulosas atracciones, como son La Lanzadera, El Tornado y El Pasaje del Terror.

PLAYSTATION 2 sigue arrasando

PlayStation 2 sigue imparable. Estos son los datos oficiales presentados por Sony en el E3, referentes a las ventas globales de esta consola en todo el mundo. Según estas estimaciones, sólo en Europa se han vendido casi tres millones de consolas, de las que 130 000 han sido vendidas en nuestro país. Además, la compañía mira con optimismo el futuro de las ventas y considera que la base de usuarios sigue ampliándose día a día. Sony España, además, ha decidido rebajar el precio de la consola, que desde el pasado 1 de Junio, cuesta 69 900 pesetas.



Chat VIRTUAL







El portal Guay.com lanza el primer chat virtual de España. Su nombre es Mundo Guay, y en él podréis encontrar la recreación tridimensional de una ciudad en la que los usuarios se convierten en vecinos virtuales. Cada internauta que visite este servicio se convertirá un personaje del mundo y podrá pasear por las calles de la ciudad y visitar parques, edificios y locales. La ciudad acogerá vallas y carteles publicitarios y los usuarios podrán acceder a establecimientos virtuales con links a comercios y marcas reales.

GANADORES Micromanía 78

JUEGO «EUROPEAN SUPER LEAGUE» de Dreamcast

Antonio Salvador Pérez ....Almería
David García Moliner ....Asturias
David Viñegra Gómez ....Burgos
Daniel Valencia García ....Girona
Mª Luisa Moreno Ríos ....Las Palmas de Gran Canaria
Javier Argote Cañizares ....Madrid
Carlos Febles Padrón ....Santa Cruz de Tenerife
Manuel Piñeiro Jiménez ....Tarragona
Fernando Lasaosa Escuer ....Zaragoza
Carlos Valero Artajona ....Zaragoza

JUEGO «EUROPEAN SUPER LEAGUE» de PC

Rubén Fernández Cruz ....Almería
Sergio González Fernández ....Asturias
Dario Soaz Torres ....Barcelona
Francisco Robles Gómez ....Bizkaia
Jose Carlos Ameiro Mateos ....Cáceres
Jon Sao Roque Calvo ....Guipúzcoa
Jose Carlos Martín Bernabé ....Madrid
José Manuel Saavedra Martínez ...Navarra
Jaime Sánchez Otero ....Pontevedra
Antonio Pastor Seligra ....Valencia

JUEGO «EUROPEAN SUPER LEAGUE» de PSOne

Javier Molina Huertas ....Alicante
Jesús Manuel Felices Peñuela .....Almería
Luis Rafael Martínez Paz ....Almería
Marcos Sola Sánchez ....Barcelona
Josefa González Bonilla ....Barcelona
Fco Javier Campos Rubio ....Ceuta
Jose María Tomás Bernad ....Girona
Soledad Montalbán Campoy .....Murcia
Javier Galarregui Mindeguía .....Navarra
Angel Rodríguez Candelario ......Navarra

JUEGO+ ADHESIVO DE «LOS TRES REINOS: EL DESTINO DEL DRAGÓN»

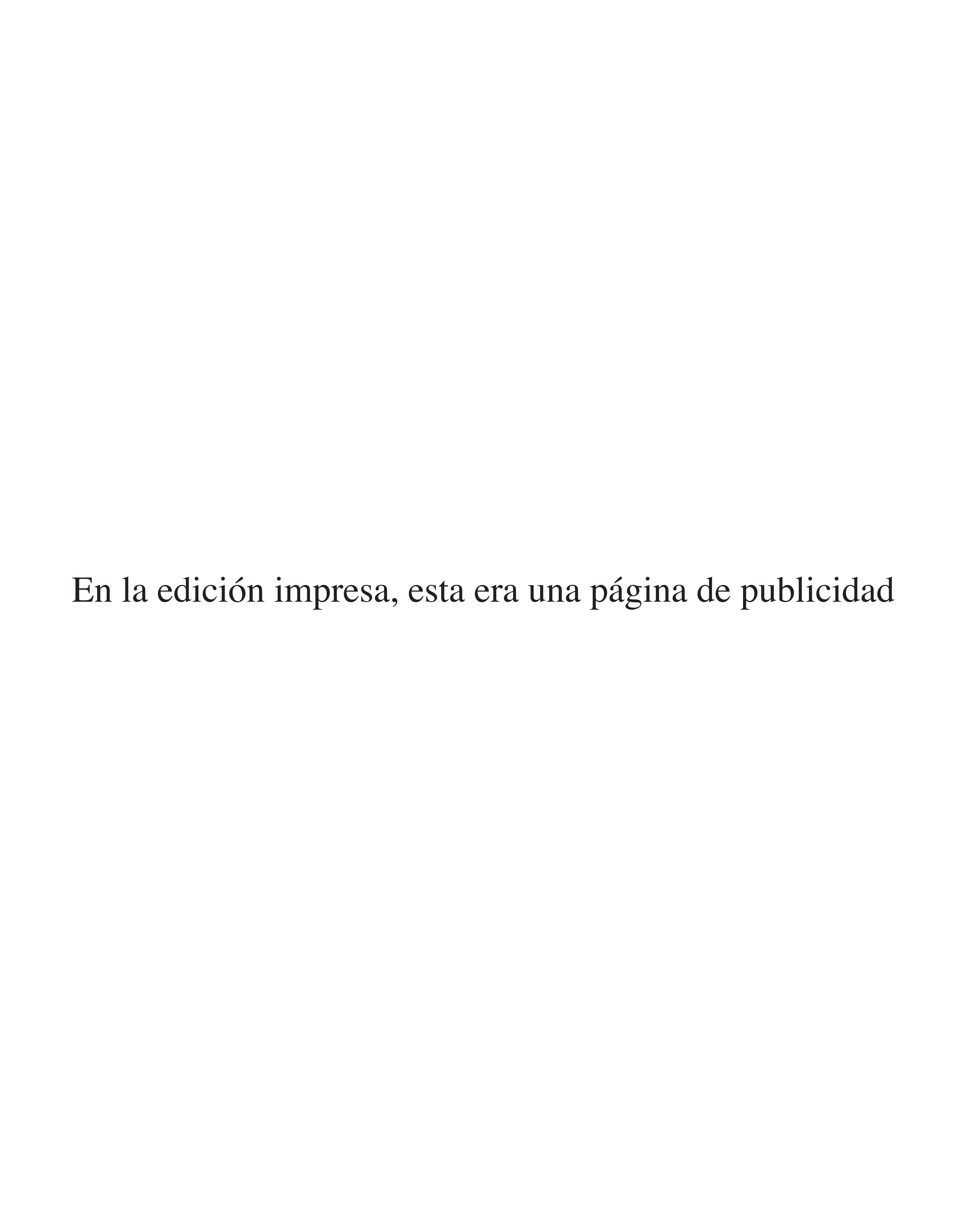
Luis Javier Giner Espinosa ....Alicante
Fco José Ramos Izquierdo ....Alicante
Juan Antonio Álvarez Ibañez ......Alicante
Raúl Blázquez Blázquez ....Ávila
Ignacio García Gamero ....Badajoz
Roger Astals Bota ....Barcelona
Fco Javier Visanzay Coscolín ....Barcelona
Marcos Sola Sánchez ....Barcelona
Juan De La Parra ....Cantabria
Francisco García Otero ....Girona
Rafael Torres Moreno ....Granada
Guillermo Alonso Castillo ....La Rioja
Pedro Manuel Del Pozo González . . .León
Juan Manuel Ferrero Fernández . . .Madrid
Carlos Flores González ....Madrid
Tomás Ureña Bernal ....Murcia
Juan José Freiría Pereira ....Pontevedra
Javier Rodríguez Besad ....Pontevedra
Elías Del Solar Rosales ....Pontevedra
Mª Monte Cubero Martínez ....Sevilla

BICICLETA BH APRICA Y UN CASCO

Íñigo Beltrán Briones ....La Rioja

JOYSTICK Y JUEGO «WORLD WAR II»

Joaquín Vidal Bieto ....Barcelona
Marcial Benitez Fernández ....Guipúzcoa
Cristóbal D Sánchez Rodríguez ....Huelva
Nicolás Sierra García-Escudero ....Madrid
Jesús Molina López ....Madrid
Bruno José Berlanga Sáez ....Madrid
Carlos Algarra Cuadra ....Málaga
Isabel Marina López Vera ....Málaga
Miguel A. Rivero Pavón ....Málaga
Mª Dolores Díaz Gallego ....Málaga
Alejandro Crespillo ....Málaga
Francisco Plaza García ....Murcia
Jaime Daroca Suárez ....Santa Cruz de Tenerife
Rodolfo De León Marante ....Santa Cruz de Tenerife
Luis García Moreno ....Toledo
Sofia Sánchez Perales ....Toledo
Eduard Mossi Torrent ....Valencia
Héctor Expósito Sáiz ....Valencia
Asier Calvo Alvarez ....Vizcaya
Óscar González Sancho ....Vizcaya


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Revista oficial Dreamcast ¡Vuelve Sonic!



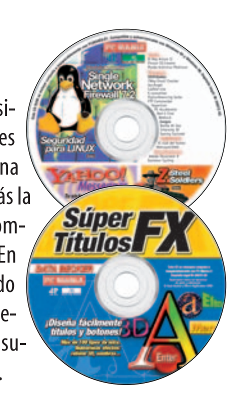
El número 19 de la Revista Oficial Dreamcast se une a la celebración del décimo aniversario de Sonic dedicando seis páginas a comentar el genial Sonic Adventure 2, su nuevo juego para la consola de Sega, del que también se incluye una demo jugable. Comparten la sección de novedades con el puercoespín azul títulos tan fuertes como Crazy Taxi 2, Alone in the Dark IV o Unreal Tournament. Además, los lectores pueden encontrar un completo reportaje del reciente E3 (en el que, entre otros juegos, se presentaron los esperadísimos Shenmue II y Virtua Tennis 2), así como la segunda y última parte de la guía de Skies of Arcadia. Además de la demo de Sonic Adventure 2, el DreamOn 22 incluye otras nueve demos jugables, con títulos como Jet Set Radio, MSR o Virtua Tennis.

Playmanía te presenta los próximos bombazos



La revista número 1 de PlayStation te ha preparado este mes un número muy especial donde se dan cita los mejores juegos para las dos consolas de Sony. Su portada está dedicada al último gran éxito de Capcom para PS2, el genial Onimusha, aunque en sus páginas interiores también encontraréis desde una comparativa de mandos a distancia para PS2, a una guía completa del sorprendente Alone in The Dark IV. Y eso sin olvidarse de pasar revista a las mejores novedades del mes, hacerse eco de estreno de la película "Tomb Raider" o preparar un informe especial con los juegos que saldrán en los próximos meses para PSOne. Como colofón, en su suplemento gratuito de 36 páginas encontraréis 68 bombazos para PS2, entre los que destacan juegos del calibre de Metal Gear, Silent Hill, Devil May Cry, Tony Hawk's 3… ¿Te lo vas a perder por sólo 450 pesetas?

PC Manía La era XP



Recursos gratuitos para webmasters... en la era XP. Un contador de visitas, ¿eh? Algún que otro formulario, ya. ¿Y espacio en un servidor? Pues nada, eso también. Lo comprendemos. ¿Necesitas lo mejor para tu página Web... y no tienes un duro? Compra el número 21 de PC Manía: en él hallarás la solución a tus problemas de webmaster. Pero hay mucho más. Nuestra comparativa de software analiza los mejores programas de diseño vectorial. En hardware, es el turno de las impresoras de calidad fotográfica. Añade a todo esto informes sobre (¡tachán!) Windows XP, criptografía, la segunda generación de empresas punto com. Y suma, por último, una completa y muy sugestiva aplicación de Data Becker: Súper Títulos FX. Qué bonito resultado.

Nintendo Acción te descubre Game Boy Advance

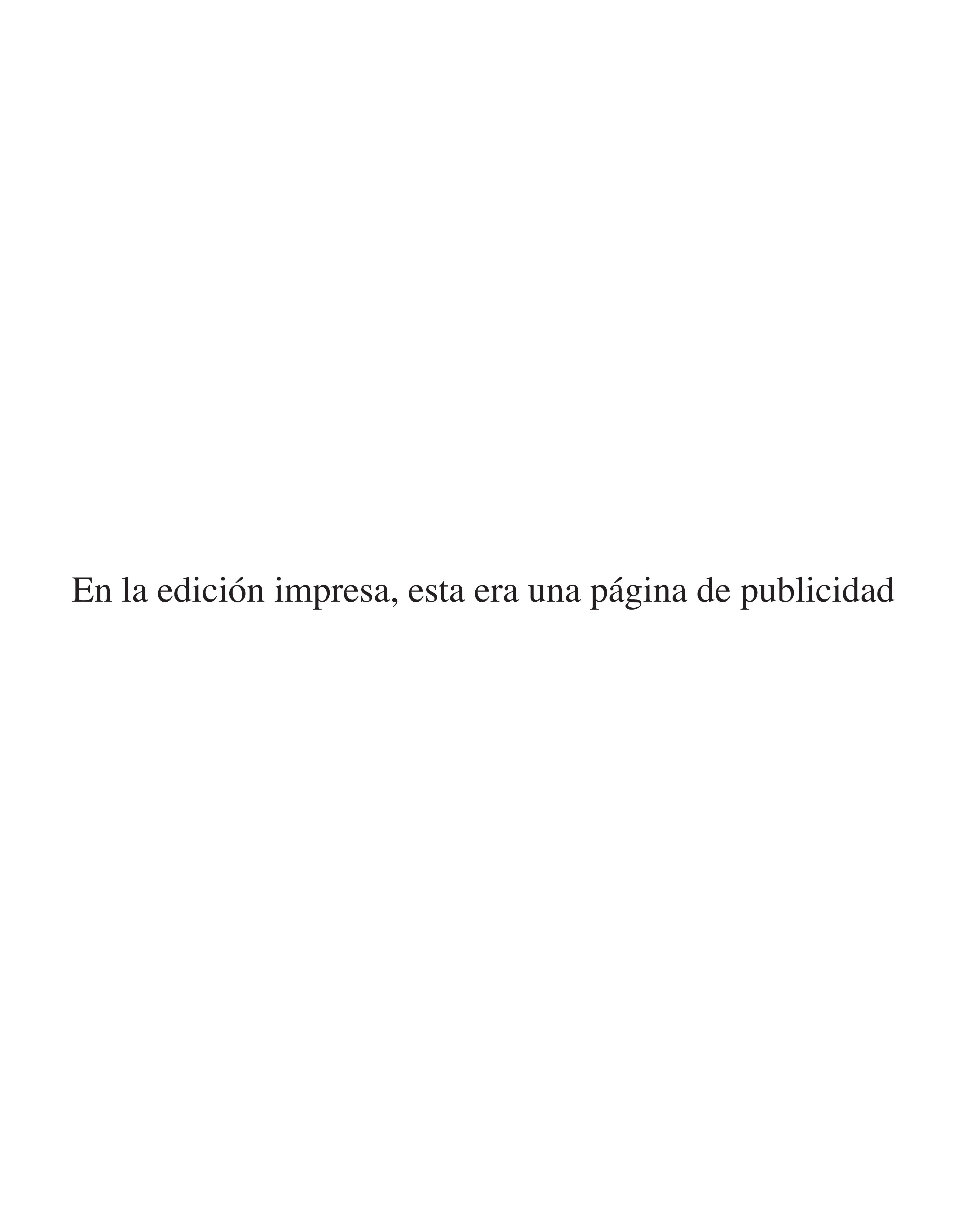
La nueva portátil de Nintendo protagoniza la portada de este mes de Nintendo Acción, que además descubre las interioridades de la máquina y todos sus juegos en un completo reportaje. En este número podréis empaparos con las novedades de GAMECUBE, porque publican las mejores imágenes de sus primeros juegos, y convertiros en unos expertos en guardería Pokémon, que es el tema estrella en las pistas y claves de Pokémon Oro y Plata. En la revista Pokémon nº12 encontraréis trucos para Oro y Plata, un reportaje sobre Mundo Pokémon 2001 y un póster doble de Pokémon Puzzle Challenge.

Hobby Consolas ¡Gran exclusiva! ¡Primeras imágenes de Tekken 4!



El secreto mejor guardado por Namco ha sido desvelado: Hobby Consolas ha conseguido averiguar cómo va a ser la cuarta entrega de Tekken para PS2, y te lo cuentan todo en un completo informe especial. Primeras pantallas, novedades en el control, una entrevista con los programadores, los nuevos personajes… ¡En fin, todo! Además, la gigantesca feria del E3 de Los Ángeles ha traído consigo un aluvión de bombazos y novedades para todas las consolas, y por eso Hobby Consolas ha preparado un sensacional reportaje de 27 páginas con todo, absolutamente todo lo que se vio en la feria más importante del mundo. ¡Corre a por tu revista!




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Final Fantasy. La fuerza interior

El 24 de Agosto es la fecha escogida para el estreno en España de "Final Fantasy. La Fuerza Interior". En efecto, una película aparece en las páginas de esta sección, por primera vez. Y no es que se trate tan sólo de uno de los experimentos más ambiciosos jamás abordados en imagen sintética para cine, sino que enlaza directamente con el mundo del videojuego, con la serie «Final Fantasy» como trasfondo. Tanto es así que en Square Pictures, responsable de la producción, han seleccionado a Hironobu Sakaguchi, el creador de la serie, como director. Es pronto, muy pronto para aventurar nada sobre guión, calidad o excelencia de "Final Fantasy", entendida como producto cinematográfico pero, tan sólo echando un vistazo a cualquiera de las escenas que aquí se os presentan, basta para darse cuenta de que en cuestión artística y de realismo, en la generación y creación de sus imágenes, "Final Fantasy" será todo un espectáculo y algo digno de verse.


USMF

Galleon

Islands of Mystery

Tras crear «Tomb Raider» y, con él, un nuevo icono de la cultura audiovisual moderna de nombre Lara Croft, la gran mayoría del equipo responsable del juego abandonó Core Design y se embarcó en la aventura de formar un nuevo grupo de programación independiente, Confounding Factor. Su objetivo no era sino abordar diseños e historias diferentes sin llegar a involucrarse en la rápida espiral de las secuelas que ha dominado la saga protagonizada por Lara. Tras haber mantenido silencio desde el anuncio del desarrollo de su nuevo proyecto, accedimos a uno de los secretos mejor guardados del software. Así será «Galleon».

Más allá de Tomb Raider

Pese a que es bastante conocido que Confounding Factor está formado por miembros del equipo original que diseñó «Tomb Raider», no se puede decir que haya sido vox populi hasta hace pocas fechas que el primer proyecto de este estudio, como tal, sea una nueva aventura 3D con la que quieren hacer olvidar su relación con la señorita Croft. Y es que crear un personaje como Lara Croft no es algo que se haga todos los días. Y vivir con ello, cuando todo el mundo te pregunta constantemente por el asunto, tampoco debe ser fácil máxime si desde el momento en que «Tomb Raider» apareció en el mercado cualquier relación directa con el producto y el personaje es inexistente. Es algo que Toby Gard sabe muy bien y con lo que ha aprendido a convivir. No es algo que le resulte incómodo, en realidad, y sabe tener los pies en el suelo pese al aura que puede moverse a su alrededor de persona poco comunicativa, dado el secretismo que ha envuelto al desarrollo de «Galleon».

Pero las comparaciones, siempre tan odiosas, no van a dejar de ser inevitables entre esa chica que ya todos conocemos tan bien con todo lo que "Galleon" representa y aparenta. Indudablemente, un vistazo a las primeras imágenes del juego, así como a la primera versión del mismo vista por Micromanía, basta para comprobar que los diseñadores de «Tomb Raider» y «Galleon» son los mismos. Pero, en Confounding Factor pretenden buscar, y conseguir, un nuevo concepto de juego de acción y aventura, un título realmente innovador y presentar a los aficionados al género un nuevo personaje, dotado de un inigualable carisma y personalidad.

DENTRO DE CONFOUNDING FACTOR

«Galleon» ha estado rodeado de un mutismo casi absoluto desde el comienzo de su desarrollo, en 1998. Contactar con, entre otros, Toby Gard resultaba una tarea casi imposible y comenzaba a rondarnos por la cabeza la idea de si toda la expectación producida por el juego se debía a una astuta campaña de marketing de Interplay, la distribuidora del título, para aumentar el considerable interés existente en el mismo.

Con estas premisas, al acudir a los estudios de Confounding Factor las ideas preconcebidas sobre el sancta sanctorum del equipo nos daban vueltas y vueltas. ¿Qué podíamos esperar? ¿Quizá uno de esos modernísimos e industriales edificios sacados de la mente de un arquitecto futurista? ¿Un Toby Gard elusivo y dispuesto a no descubrir ningún secreto? Pues nada más lejos de la verdad. Los estudios donde el equipo desarrolla su labor son bastante pequeños, con todos sus integrantes trabajando codo con codo y centrados en hacer de «Galleon» todo un juego de referencia y con Toby Gard extremadamente abierto, accesible y dispuesto a contar todo lo que de interés pueda existir sobre su nuevo proyecto.

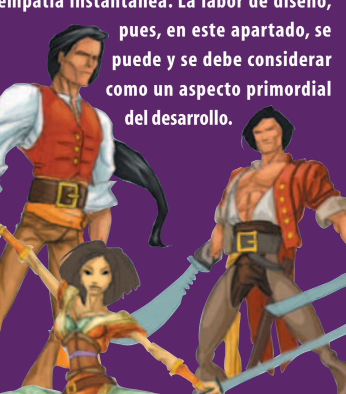
"Realmente no es que hayamos querido hacer un secreto de «Galleon», sino que, sencillamente, era demasiado pronto para mostrar nada sobre el juego", comenta Toby Gard, que durante nuestra visita estaba acompañado por Diamid Clarke, el productor de «Galleon» para Interplay.

«Galleon», incluso tras un breve vistazo, ofrece todo aquello que puede convertir a un juego de ser un buen título en todo un clásico, en el momento de su aparición. También es posible, claro, que la reacción sea de rechazo a un título que combina aventura y acción en un tono de auténtica película interactiva más que de videojuego, ofreciendo un combinado explosivo con ideas para la renovación del género, personajes dotados de un carisma inigualable, un estilo gráfico propio de artistas y

Numerosos personajes pueblan las islas de «Galleon», y charlar con todos ellos es muy recomendable.

Con personalidad

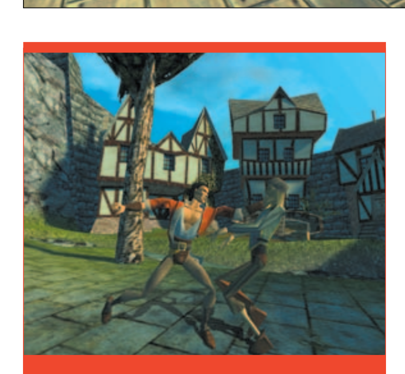
Como ya sucediera con «Tomb Raider», un personaje dotado de carisma y personalidad, con todo lo que ello implica, puede provocar que el mismo supere al propio juego en el que aparece. Y con «Galleon», los chicos de Confounding Factor pretende conseguir algo parecido a lo que hicieron hace años. Rhama, el protagonista, y sus dos acompañantes, Faith y Mihoko, están impregnados del halo tan especial que provoca en el jugador una empatía instantánea. La labor de diseño, pues, en este apartado, se puede y se debe considerar como un aspecto primordial del desarrollo.





El detalle exquisito que muestran los modelos de los personajes se hace patente tanto en una visión lejana de los mismos como en los primerísimos planos.





¡Dame acción!

El momento en que toda la flexibilidad del engine de «Galleon» se pone de manifiesto es, sin duda, cuando los múltiples combates que se suceden a lo largo de todo el juego tienen lugar. Eespectaculares animaciones, variedad de movimientos en los personajes y el realismo con que se llevan a cabo, todo combinado con el muy logrado diseño de los movimientos, resultan en unas escenas de gran belleza y un estilo único e inimitable.



una experiencia de juego que provoca una empatía e interacción asombrosas.

Catorce personas forman el equipo y se reparten a partes iguales en las áreas de gráficos y programación, liderados por Toby Gard, como diseñador principal además de director artístico. "Mi trabajo como jefe dl proyecto consiste, básicamente, en coordinar todo, asegurar que las cosas se ajusten al diseño que tengo en mente y escribir el guión, diseñar los personajes y conjuntarlo todo, así como la animación de los protagonistas. Tengo muy claro el aspecto final que debe presentar."

LA HERENCIA DE «TOMB RAIDER»

Siendo el responsable de haber presentado la idea de «Tomb Raider» a Core, diseñar el concepto de un videojuego de acción y aventura en 3D y tercera persona, el estilo inspirado en personajes de cine como Indiana Jones, la idea de la protagonista, que diseñó, modeló y animó, aparte de escribir el guión, uno no puede menos que sorprenderse ante el hecho de que Toby Gard estuviera descontento con haber dirigido aquel proyecto. En cualquier caso, sí era algo en que creyó mientras estaba a la cabeza del desarrollo, aunque jamás pensó que las cosas pudieran llegar donde están hoy, así que decidió fundar su propio equipo con la colaboración de Paul Douglas (programador principal de «Tomb Raider»).

Interplay apareció casi de inmediato en su camino cuando «Galleon» daba sus primeros pasos, ya que la compañía estaba convencida de que una nueva serie podría nacer de este proyecto (y, de hecho, la idea de realizar una segunda parte está ya rondando), y parece ser que existe un acuerdo para la producción de nuevos títulos tras «Galleon», aunque en la cabeza de Toby este proyecto es lo único que le preocupa ahora mismo. «Tomb Raider» fue un buen juego", dice Toby, pero no exactamente lo que yo tenía en mente, mas aprendimos mucho en su desarrollo. «Galleon» es lo que yo realmente quería conseguir con «Tomb Raider». Pese a que el guión y la historia original no tienen nada que ver, el concepto básico es tan sólido como antes, y algo importantísimo es el aspecto visual del juego: la animación, el entorno y los personajes."

Toby no niega puntos de coincidencia ni similitudes entre ambos juegos, pero no es algo que le preocupe. "En «Galleon» hemos dado los pasos correctos y todo es como debe ser. Sí, es una aventura en tercera persona, pero hay mucho, muchísimo más que en cualquier otro juego del género, y algo que destaca especialmente es el estilo cinematográfico que define a todo el proyecto. El guión engarza de modo perfecto con la acción, ya se trate de ►



El diseño de los movimientos de cámara muestra todo su potencial en los múltiples combates que Rhama tendrá que librar a lo largo de la aventura.



Las secuencias cinemáticas se integran perfectamente durante todo el desarrollo de la acción, sin apenas perturbar la continuidad de la historia.



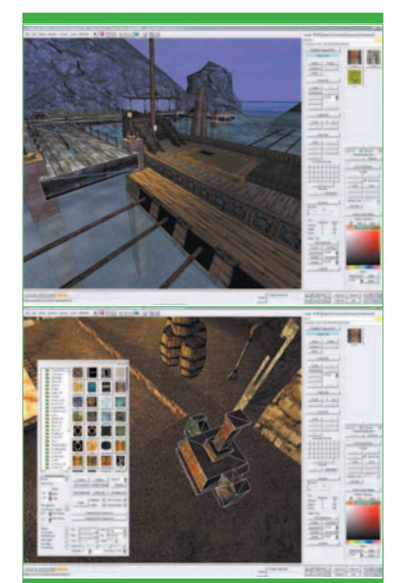
Toby Gard se convirtió en padre, de Lara Croft, con tan sólo 23 años. Pero tenía muy claro que su hija era independiente y rebelde, así que decidió darle manga ancha en sus andanzas en lugar de mimarla secuela tras secuela. Hoy, tiene un nuevo bebé.



Rhama y Faith parecen mantener durante todo el juego algo más que una amistad. ¿Es este el comienzo de una relación que se prolongará más allá de «Galleon»?

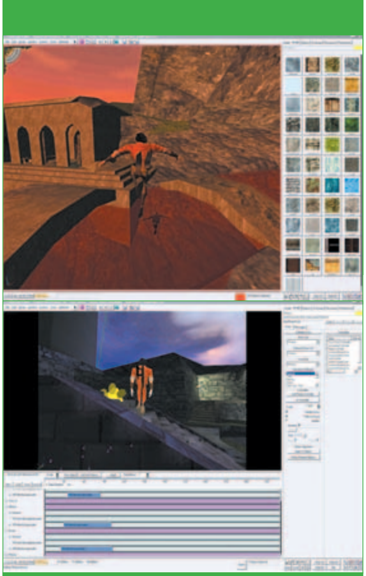


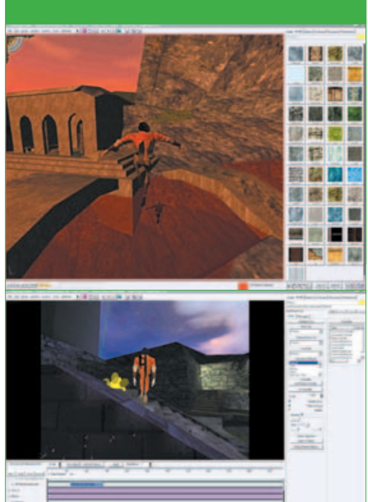
Aunque la acción es uno de los puntales del juego, la exploración, la resolución de enigmas y el diálogo son también ingredientes de similar importancia.



Tecnología de base

El sistema diseñado en la producción y desarrollo de «Galleon» no difiere demasiado del usado por Confounding Factor cuando sus integrantes aún trabajaban para Core Design. varias herramientas propias de diseño, animación y edición de niveles se convierten en la base de todo el desarrollo, una vez cerrado el aspecto creativo principal.
Sin embargo, la diferencia se halla en la potencia y flexibilidad de estas herramientas comparadas con las usadas en «Tomb Raider», que se sitúan a años luz del primer proyecto liderado por Toby Gard, así como los resultados obtenidos.









momentos donde las plataformas imperan, o haya que combatir, resolver enigmas, etc. es decir, el típico refrito de acciones diseñadas de cualquier manera que se puede ver en multitud de juegos. De lo que se trata es de ver hasta donde se puede apurar y ajustar, de que todo case a la perfección, de que la historia tenga una continuidad, y eso es lo más complicado. Sé que tenemos nuestro propio modo de hacer las cosas y «Galleon» es la prueba de que se puede hacer algo distinto a todo lo que hoy se puede ver. «Galleon» quiere presentar un estilo inimitable."

Esa llamada al aspecto visual define perfectamente parte de la esencia del juego. Aunque todo el diseño pueda parecer algo frívolo, no se debe pasar por alto el detalle que se ha puesto en cada modelo, así como el esfuerzo realizado para que el usuario se vea completamente inmerso en el mundo del juego. Este detalle, que afecta también a todo el escenario, no hace sino despertar las ganas en el jugador de ver más y más, tras los primeros minutos. El primer ejemplo que se nos mostró fueron las oscuras, pero preciosistas, cavernas subterráneas, donde los múltiples detalles gráficos no estaban incluidos sólo para ambientar la acción. Los irregulares muros y las numerosas oquedades invitan a trepar y explorar, a descubrir qué se oculta en cada rincón, pero llegar hasta ciertos puntos no es nada sencillo. Una de las habilidades del protagonista es, precisamente, escalar, y en ocasiones esta acción se convierte en todo un arte que resulta un desafío en sí mismo.

Tanto el protagonista como el resto de personajes se distinguen por su estilizada figura, creada por notorias formas poligonales que contrastan con la perfección y naturalidad de sus movimientos y animaciones. La suavidad y velocidad del juego, en este sentido, se ha intentado exprimir al máximo.

DETRÁS, LA AVENTURA



Rhama Sabrier, el protagonista de «Galleon», comienza su aventura en un pequeño pueblo llamado Akbah, donde ha sido llamado por un misterioso curandero, Arrellianu, requiriendo sus servicios para localizar el origen de un extraño galeón que ha sido hallado cerca de la costa. A bordo del navío se ha descubierto un raro ingrediente necesario para fabricar una medicina, y el curandero está deseando conseguir más información a cualquier precio. "Ese es el punto de partida de la acción", comenta Toby, "pero Rhama no está solo en su misión. La tripulación del barco, así como un par de preciosas heroínas –que harían parecer a Lara un patito feo–, Faith y Mihoko, se encuentran a su lado en sus andanzas, siendo la primera localizar al constructor del galeón para obtener más información sobre sus singladuras entre las islas que forman el mundo del juego."

Para hacer de «Galleon» un producto variado, Confounding Factor ha querido imprimir a cada una de estas islas un toque muy particular. De las seis existentes, en algunas la exploración será la tarea principal, mientras que en otras el combate o los enigmas serán lo que impere. Pero, en todo caso, y con los meses que aún tiene por delante en su desarrollo, es posible que no toda la historia se desarrolle sólo en estas islas, y que las situaciones en alta mar, a bordo del barco, ayuden a completar y afianzar el conjunto.

Gran parte del desarrollo de la aventura se basa, también, en los diálogos a mantener con el resto de personajes, cuya lista parece interminable. Pero, a diferencia de muchos otros juegos donde estas secuencias no tienen una importancia real, aquí se convierten en un aspecto clave para progresar en la aventura.

Tan es así que las "secundarias" Faith y Mihoko pueden actuar de manera autónoma, tras recibir una serie de instrucciones de Rhama, el único personaje controlado por el jugador, y ayudar en ciertas situaciones de forma determinante, lo que lleva a estos NPC a auparse a la categoría de imprescindibles para la historia. Otro ejemplo en este sentido es la diferencia física y de habilidades entre distintos personajes. Rhama es un héroe capaz de casi todo, pero Faith es más bien frágil, así que si en una isla es preciso que ambos lleguen a un punto concreto, el jugador debe anticipar ciertas acciones para que ambos consigan su objetivo.

La ayuda de otros miembros de la tripulación será también necesaria en algún momento. Puede que un puzzle precise la colaboración



El sistema de animaciones y las herramientas ofrecen resultados de calidad y realismo sin precedentes

«Galleon» tiene visos de convertirse en un modelo a seguir

de cuatro personajes, todos realizando alguna acción concreta, y debemos saber a quién debemos llevar como compañero para alcanzar el éxito. "El diálogo entre los personajes es constante y ayuda a conocer detalles de cada uno y de la misma historia", afirma Diamid, a lo que Toby añade que "la resolución de cualquier enigma y la evolución de la historia se desarrolla de un modo totalmente lógico, así que no habrá nada dejado al azar que pueda confundir al jugador en este sentido. «Galleon» incorpora una serie de puzzles que pueden ser considerados más enrevesados que otros, así como distintos minijuegos, pero por lo general no me gusta nada la idea de desarrollar un juego que esté castigando al usuario en lugar de invitarlo a ir más allá."

TECNOLOGÍA Y JUGABILIDAD

El sistema de animaciones y las herramientas diseñadas por Confounding Factor ofrecen en sus resultados una calidad y realismo sin precedentes. Las acciones y animaciones son ayudadas a su vez por una emulación muy lograda de física y las posibilidades crecen cuando, a medida que se juega, nos damos cuenta que no sólo podemos combatir en todo tipo de escenarios contra adversarios humanos, sino que algunas de las más enormes y fantásticas criaturas entran en escena para poner las cosas difíciles a Rhama, y todavía se va más allá al descubrir que no existe un único modo de hacer las cosas o de derrotar a un enemigo. Según Diamid, "todos los usuarios podrán explotar al máximo las posibilidades que brinda «Galleon» en el combate, pues el juego se quiere diseñar para que sea rápido, intuitivo y los controles resulten sencillos, aunque siempre hay que tener en cuenta que habrá jugadores experimentados y hábiles que sabrán aprovechar mejor las acciones más complejas. Eso les pondrá en una situación de ventaja para las peleas más duras."

Pese a que en Confounding Factor insisten en que la tecnología es lo que menos les ha preocupado, se debe hacer notar que el diseño y uso de múltiples herramientas ha sido clave para la creación del juego. E incluso el propio motor del juego utiliza una serie de técnicas avanzadas, como el movimiento sincronizado de los labios con los diálogos, por poner un ejemplo. En la práctica, se puede decir que todos los apartados se encuentran a un nivel de calidad muy similar: tan importante es el guión como el diseño gráfico, las animaciones como el sonido, el movimiento de cámaras como la jugabilidad... Según Toby "es importante disponer de un motor 3D que te permita mostrar todo lo que quieres (...) Además, estamos incluyendo multitud de detalles que no hemos visto en ningún otro juego. Por lo general, los desarrolladores se fijan en lo que hacen los demás, escogen unas cuantas ideas y las adaptan a su proyecto, mientras que nosotros sólo queremos hacer las cosas a nuestra manera (...) Gran parte del tiempo se invirtió en la creación de herramientas, y eso nos ha dado la libertad para conseguir los resultados buscados."

Como ocurrió con «Tomb Raider», un buen juego lo es en una u otra plataforma, y parece que «Galleon» tiene visos de convertirse en un nuevo modelo a seguir.

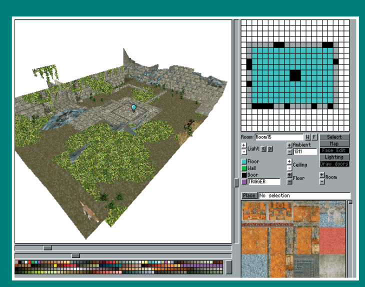
D.D.F.

Vida después de lara

Los creadores de «Galleon» tienen un curriculum quizá poco extenso, pero bastante difícil de superar. La creación de «Tomb Raider» y un personaje como Lara Croft ha llegado a hacer olvidar a sus "padres", algo poco habitual en el mundo de los videojuegos, hoy día. «Galleon» es la nueva apuesta pero, como se puede apreciar en las imágenes adjuntas, no todo es tan diferente entre ayer y hoy.

Han pasado ya cinco años, y cuando Toby Gard posaba así de sonriente poco podía imaginar hasta donde iba a llegar su creación. Se puede decir, sin exagerar, que Lara Croft no sólo ha llegado a eclipsar a los que le dieron vida sino a su propio juego, convirtiéndose en un icono total de la cultura audiovidual de finales del pasado siglo XX.

Pero, si la base en el desarrollo y diseño de «Galleon» es tan similar a «Tomb Raider», ¿ocurrirá lo mismo con Rhama?



Las herramientas de desarrollo propio se han mostrado como la base de cualquier diseño creado por los integrantes de Confounding Factor. Sin embargo, echando un vistazo al editor de niveles de «Tomb Raider», es fácil apreciar como el tiempo no pasa en balde y como la tecnología hardware permite unos avances inimaginables en muy poco tiempo.

Viendo los primeros diseños de cómo apareció Lara Croft en «Tomb Raider» y la repercusión que el personaje ha tenido con el paso del tiempo, asombra comprobar la sencillez con que se creó el modelo del primer juego. La prueba de que un trabajo de buena definición de una personalidad virtual, así como detalles significativos, identifican más a un personaje que la complejidad técnica de su creación.







Los resultados conseguidos en «Tomb Raider», a vista de estas pantallas, hoy pueden dar casi risa (y sólo han pasado cinco años) pero en su momento resultaron ser una auténtica revolución en el mundo del PC y las consolas de 32 bit. «Galleon» tiene, en apariencia, muy poco que ver con todo ello pero, si todos los pasos se repiten, ¿quién nos asegura que no estamos ante una reinvención del género? Todo apunta a que se trata, precisamente, de eso.





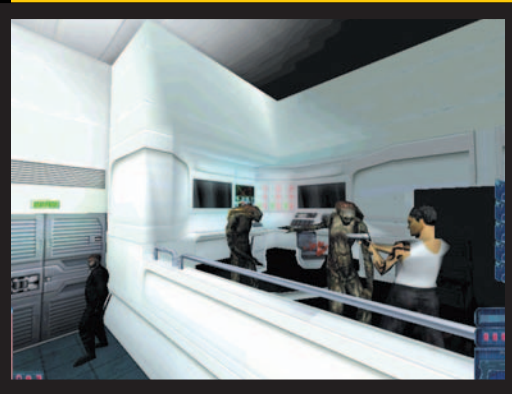
• Compañía: **GAMESQUAD / CRYO**
• En preparación: **PC**
• Género: **ACCIÓN**

Abierto hasta el amanecer

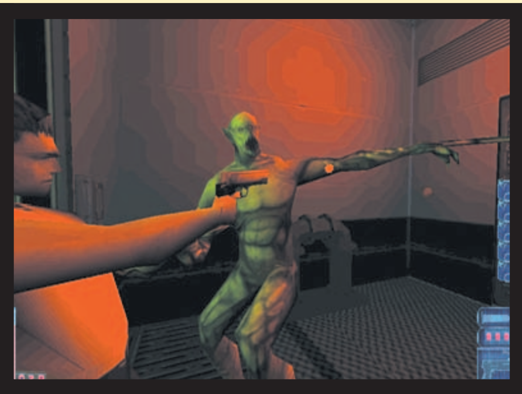
Noche Infernal

Tras el lanzamiento de «Devil Inside», Gamesquad había permanecido en un discreto silencio, roto ahora por la presentación de su próximo proyecto. Por supuesto, una historia de terror es el telón de fondo. Por supuesto, la herencia de «Devil Inside» se deja notar. Por supuesto, Hubert Chardot está nuevamente detrás del título. Así, ¿qué se puede esperar de «Abierto hasta el Amanecer»? Estas son las primeras impresiones del juego que hemos tenido en Micromanía.

Es bastante fácil pensar, ante una licencia como «Abierto hasta el Amanecer», que nos encontramos ante el típico producto que se aprovecha de un nombre conocido. Sin embargo, que Gamesquad esté detrás del proyecto indica que los tiros no van, precisamente, por ahí. Mucho más, si tenemos en cuenta el tiempo transcurrido desde el estreno de la película del mismo título. El curriculum de Gamesquad, y sobre todo de sus integrantes, señala a la compañía gala como el equipo ideal para desarrollar cualquier juego que tenga que ver, siquiera someramente, con algo relacionado con el terror. El trabajo llevado a cabo en «Devil Inside» es un buen referente pero, en cualquier caso, Hubert Chardot está convencido de que ese es el género en que Gamesquad debe moverse, tanto por cuestiones de puro gusto personal como por las posibilidades que brinda a la creatividad. Sin embargo, en la mayoría de casos conocidos, la creatividad es algo que suele brillar por su ausencia en las licencias de películas para videojuegos. Así que Gamesquad y la productora llegaron a un acuerdo. Unos y otros querían realizar un juego de terror. Unos saben hacer juegos y otros películas. Y todos estaban de acuerdo en que adaptar, tal cual, el guión del film era poco menos que imposible y, además, no ofrecía suficiente flexibilidad como para obtener unos resultados aceptables. Gamesquad decidió que su «Abierto hasta el Amanecer» se diseñaría como una continuación del guión original de la primera película, mostrando a Seth Gecko como el protagonista absoluto de una historia que tiene lugar en un momento no precisado tras la conclusión de los luctuosos sucesos acaecidos en "La Teta Enroscada". El punto de partida se establece entonces en











Claustrofobia

Eso es precisamente lo que Gamesquad pretende conseguir con «Abierto hasta el Amanecer» y el peculiar estilo de diseño de sus escenarios. Pese a su aspecto moderno e industrial, los escenarios están pensados y preparados para angustiar al jugador ocultando las vías de escape más evidentes, amén de potenciar la ambientación del conjunto. Las puertas cerradas y los recovecos son una constante en el juego, así como la atmósfera de masacre que inunda la penitenciaría del Sol Naciente.




En el diseño de los vampiros, se ha seguido, como es lógico, el mismo camino que se desarrolló para la película en el cine. En la imagen superior podéis ver dos ejemplos de los bocetos que se están empleando para el juego.

El motor 3D, con una serie de notables mejoras, es el mismo que se utilizó para «Devil Inside»



El guión del juego es una continuación del guión de la película original.



Aunque el juego tiene ciertos toques de aventura, está claro que estamos ante un título netamente de acción.

la penitenciaría del Sol Naciente (significativo nombre para una historia de vampiros), donde Seth espera el cumplimiento de su condena a muerte, al haber sido capturado tras la muerte de su hermano y su posterior huida a México. Pero, de repente, todo se sume en el caos. De algún modo, los vampiros se han introducido en la prisión y parece ser que con hambre atrasada. Y dada la experiencia de Seth con el tema, se le ofrece una oportunidad imposible de rechazar: si es capaz de acabar con las criaturas de la noche, se le perdonará la vida. O sea, que puestos a morir, mejor que sea luchando.

ACCIÓN TOTAL

Aunque ciertas reminiscencias de aventura permanecen en «Abierto hasta el Amanecer», como herencia de «Devil Inside», la verdad es que nos encontramos ante un juego de acción. Esa ha sido la idea básica de Gamesquad, para también alejarse de cualquier posible comparación con su anterior trabajo. Aunque no va a ser una tarea sencilla.

Armas de fuego, multitud de enemigos y una ambientación opresiva y claustrofóbica. Esas son las premisas de las que ha partido el equipo para crear el juego. Y aunque es cierto que los primeros minutos de la acción ya lo dejan claro, con monstruos y extrañas criaturas que nos atacan por todas partes, con Seth haciendo gala de su puntería y su experiencia con las estacas de madera, y con unos escenarios preparados para poner muy nervioso al jugador, las primeras secuencias de «Abierto hasta el Amanecer» se identifican claramente con «Devil Inside».

El uso de la misma base tecnológica tiene mucho que ver en esto. El motor 3D, con una serie de notables mejoras, es el mismo que el utilizado en «Devil Inside», lo que marca en cierto sentido la estética del juego. Pero una vez metidos en faena, empezamos a darnos cuenta de que, realmente, «Abierto hasta el Amanecer» se desmarca de la jugabilidad de aquel, de forma bastante significativa.

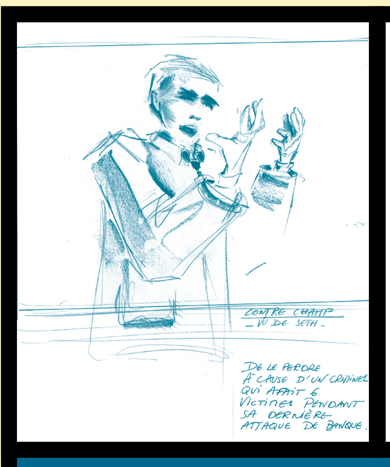
Las opciones que el jugador puede poner en práctica se basan siempre en el uso de armas ►

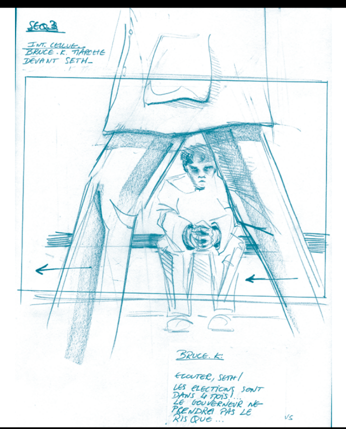
Al olor de la sangre

«Abierto hasta el Amanecer», juego y película, tienen a las mismas criaturas, los vampiros, como los verdaderos protagonistas de la historia. Y los del juego, en concreto, serán especialmente peligrosos. Las criaturas diseñadas por Gamesquad no sólo son rápidas y certeras, sino que además están dotadas de una IA bastante notable, que les permite esconderse, moverse por casi cualquier parte (techos incluidos) y circular por los caminos más insospechados, como las conducciones de aire. Y, además, no mueren sólo de un disparo. Parece que la tarea de Seth Gecko será bastante dura…









Del cine, y de cine

Gamesquad ha intentado crear un título de acción que no sólo responda al tópico de "dispara a todo lo que se mueva y a lo que no, también". Era lógico que la propia licencia de una película invitara a crear un juego dotado de un estilo cinematográfico, pero el cambio de guión respecto al film, ha obligado también al equipo a diseñar un conjunto que podría responder, perfectamente, al de una película en sí mismo. Así, la creación de storyboards, secuencias cinemáticas y una serie de misiones variadas y llenas de sorpresas, constituyen el verdadero corazón de «Abierto hasta el Amanecer».

Su motor gráfico y su guión están totalmente enfocados a la jugabilidad

de fuego que llevan incorporado un señalizador láser. Algo que no es anecdótico, puesto que no existe un sistema automático para apuntar, y en situaciones peliagudas es bastante importante saber hacia dónde se dirigen nuestras balas. Pero la acción en «Abierto hasta el Amanecer» se complementa con objetivos que no se limitan a eliminar enemigos. La protección de determinados personajes, la infiltración en ciertas zonas, la ayuda a fuerzas de choque que asaltan la prisión para eliminar a los vampiros… son sólo algunos de los objetivos que se nos marcan en misiones concretas y, sobre todo, hay que tener en cuenta que el guión, como comentan los chicos de Gamesquad, tiene mucha relevancia. Y, por tanto, la narración no se limita a una sucesión de niveles inconexos.

UN LOGRADO EQUILIBRIO

Aunque en ciertos aspectos la tecnología desarrollada por Gamesquad parece limitada, el diseño de su motor 3D está más encaminado a la flexibilidad y la adaptación a distintas posibilidades. Ciertos detalles sí resultan bastante atractivos, como el uso de la rotación de cámara (el popular efecto "Matrix") en un instante concreto para realzar la intensidad dramática de la escena, que ya aparecía en «Devil Inside». Pero, pese a que la gestión poligonal no parezca óptima, se encamina más bien al uso de efectos visuales (sistemas de partículas, efectos especiales, etc.) y a su aplicación para potenciar la jugabilidad.

Estamos ante un juego de acción, pero no es «Quake», ni lo pretende. Estamos ante un motor que quiere sacarle jugo a un buen guión, pero no está encaminado a dejarnos con la boca abierta en un sentido decorativo. Es un difícil equilibrio que se decanta a favor de la diversión. Así, vista la primera versión jugable de «Abierto hasta el Amanecer», el proyecto se perfila como un juego realmente atractivo. Tanto o más que «Devil Inside», aunque ligeramente distinto. Por tanto, si te gustó la anterior producción de Gamesquad, estás, seguramente, de enhorabuena.

F.D.L.



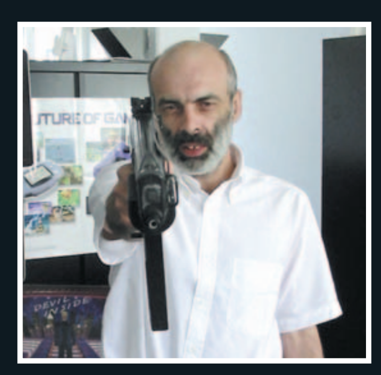
El protagonista deberá enfrentarse en la cárcel a los vampiros que, inexplicablemente, la han invadido.



Nuestro héroe es un experto en el uso de todo tipo de armas, así como de las mortíferas estacas.

Línea Directa con...

HUBERT CHARDOT
DIRECTOR CREATIVO DE GAMESQUAD



Tras la creación de «Devil Inside», que fue lanzado hace poco más de un año y con el telón de fondo de una historia de horror moderna, Gamesquad y Chardot se pusieron manos a la obra escribiendo su nuevo juego. Y aunque los cimientos son similares a aquel, Chardot asegura que su proyecto más actual es un título distinto a todo.

"QUEREMOS QUE EL JUEGO SEA TAN DIVERTIDO COMO LA PELÍCULA..."

MICROMANÍA: Parece que «Abierto hasta el amanecer» abandona el componente de aventura de vuestra anterior producción y se centra más en la acción. ¿Por qué habéis hecho esto?

HUBERT CHARDOT: Bueno, es tan simple como que queríamos hacer un juego de acción, aunque sin limitarnos a los esquemas típicos de «Quake» o «Tomb Raider». Las acciones, y las misiones, en «Abierto hasta el Amanecer» son bastante más variadas que en cualquiera de aquellos, y en todo caso lo que intentamos conseguir es un juego que sea tan divertido como la película.

Pero tampoco diría que «Abierto hasta el Amanecer» no tenga un componente de aventura. Tan sólo está enfocado de un modo distinto a «Devil Inside», y se basa más en el comportamiento y la IA de los enemigos y personajes secundarios, que en una serie de tareas de exploración y resolución de enigmas.

MM: Nos has comentado que la base técnica de «Abierto hasta el Amanecer» es la misma que en «Devil Inside». El uso del mismo engine y las mismas herramientas, aunque sean nuevas versiones mejoradas de las originales, ¿no limita demasiado las posibilidades creativas? ¿No se corre el riesgo de que en la práctica este nuevo proyecto sea un «Devil Inside 2», aunque con unos personajes distintos?

H.C.: En realidad no. Y puedo asegurar que será un juego muy diferente. Tanto por su estética, mucho más moderna, menos gótica y más industrial que «Devil Inside», así como por las modificaciones técnicas. No sólo los entornos son más complejos y las cámaras distintas, lo que ya influye en la jugabilidad, sino que apartados básicos como la IA son muy distintos, y aquí contamos con un único protagonista, a diferencia de «Devil Inside», donde teníamos a Dave y Deva. Asimismo, «Abierto hasta el Amanecer» es acción directa. No hay magia ni hechizos. Sólo un montón de enemigos en un entorno muy concreto y cerrado, tu personaje y tus armas.

MM: ¿Por qué no os habéis planteado la posibilidad de incluir una opción multijugador?

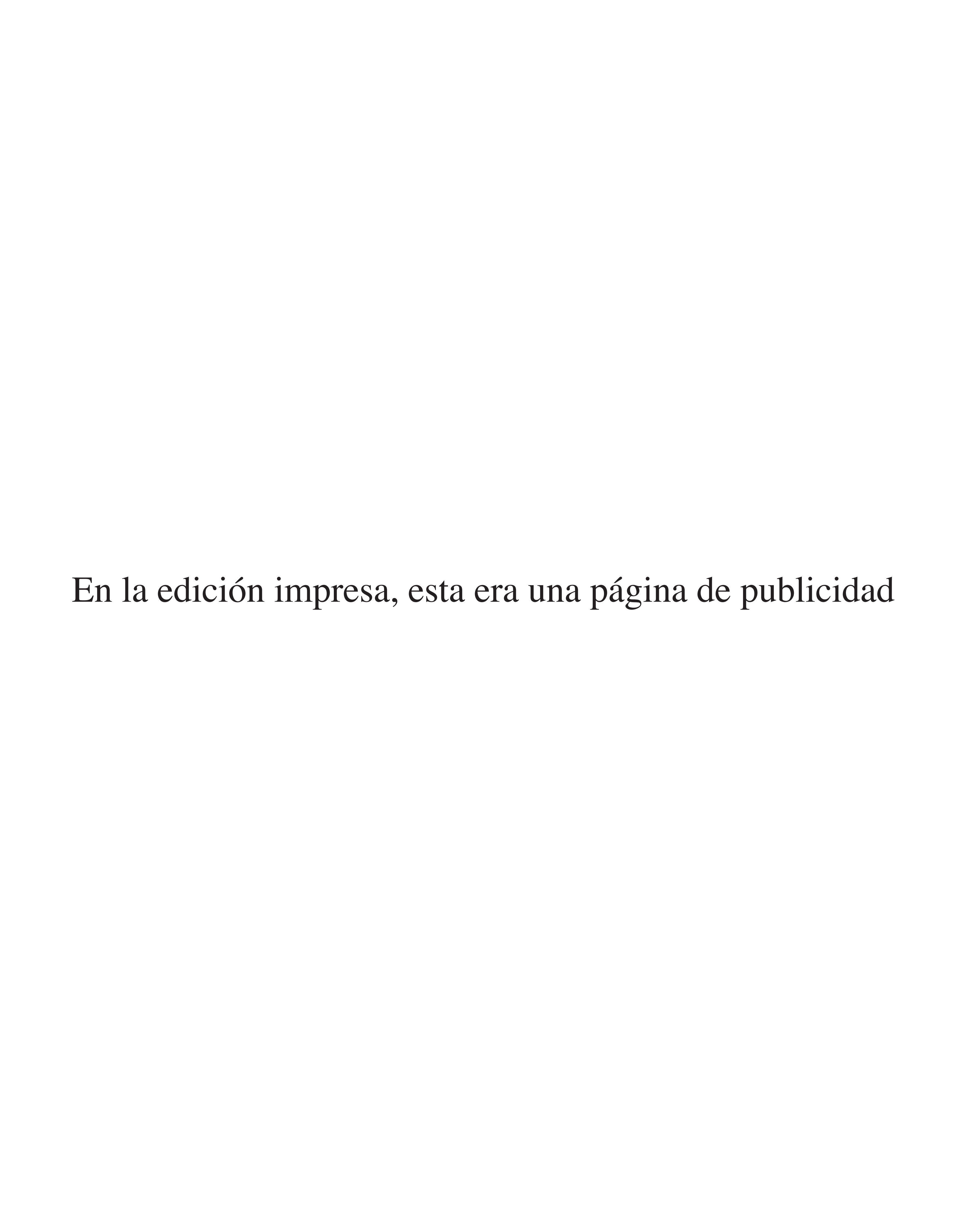
H.C.: Simplemente queríamos que el guión tuviera una relevancia especial, y eso es algo que en un modo multijugador no tiene ninguna importancia. En cualquier caso, seguimos sopesando posibilidades.

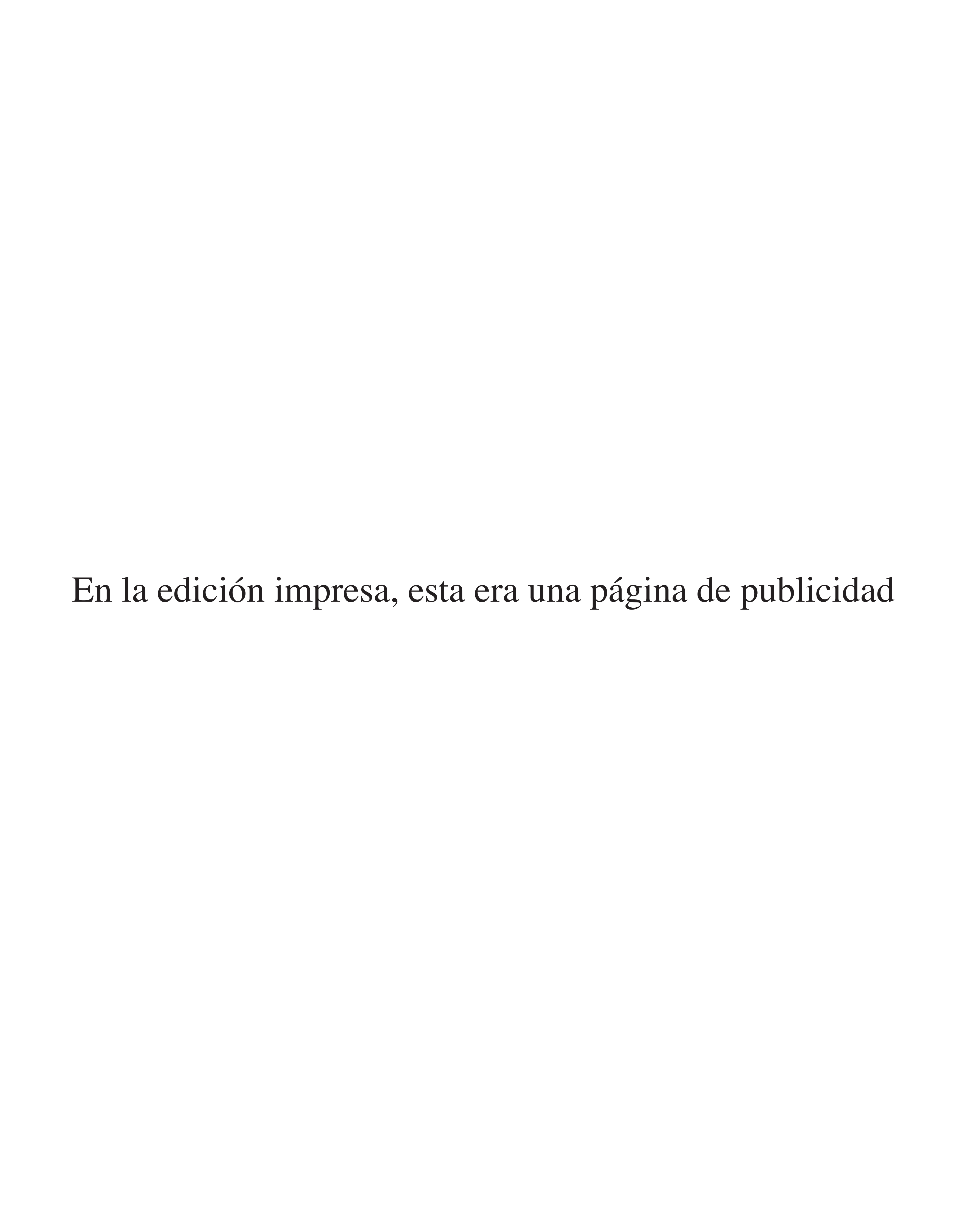
MM: Has comentado que el sonido tendrá también mucha importancia en el juego. Pero, ¿a qué te refieres con ello exactamente: apartado técnico o ambientación?

H.C.: De ambos. En cuanto a ambientación el sonido es vital en cualquier juego. Además, no olvidemos que «Abierto hasta el Amanecer» es un juego de acción basado en ciertos mitos de terror. En el aspecto técnico, «Abierto hasta el Amanecer» usará sonido 3D, y será uno de los primeros títulos para PC en utilizar sonido digital 5.1.

MM: ¿Y el uso de ese audio envolvente será real? ¿Si se oye algo extraño en los canales traseros, es por que efectivamente hay algo detrás de nuesstro personaje?

H.C.: Si se oye algo, es que hay algo. O alguien. La jugabilidad lo es todo para nosotros, y el apartado del sonido es tan importante como cualquier otro.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los portátiles se apuntan a todo

Este mes reseñamos en esta sección la aparición de nuevos procesadores para PCs portátiles, concretamente el AMD Athlon 4 Mobile y el VIA C3. Las avanzadas prestaciones de estos procesadores van acompañadas de un consumo reducido y una baja generación de calor, ambos imponderables en un portátil. Pero lo más significativo es que vienen a subrayar la evolución de los portátiles hacia la potencia de los ordenadores de sobremesa, en especial a los gráficos 3D y las prestaciones multimedia. Incluso hay sitio para nuevas y sorprendentes tecnologías, como es el caso del procesador Crusoe de Transmeta, con una ingeniosa arquitectura que integra un núcleo de hardware básico rodeado por una capa de software, llamada Code Morphing Software, que se encarga de traducir las instrucciones x86 por software, con lo que se ahorran millones de transistores de hardware y por tanto disminuye el consumo y la generación de calor.
Los fabricantes de procesadores gráficos tampoco han permanecido ajenos a esta evolución, y por poner algún ejemplo ATI, con el Rage Mobility y, sobre todo nVidia, con el GeForce2 Go, han llevado la aceleración 3D a los portátiles a un nivel que nada tiene que envidiar, en resoluciones de 800x600 puntos, al PC de sobremesa más flamante. Por último, tanto los chipsets como los dispositivos de audio también se han sumado a esta escalada de prestaciones multimedia, y es posible disfrutar en un portátil de sonido DirectSound 3D en los juegos y de Dolby Digital 5.1 en las películas de DVD-Vídeo, puesto que los lectores de DVD-ROM también están a la orden del día en los portátiles. En definitiva, lo único que a igualar con respecto a los compatibles de sobremesa son los precios, pero es que llevarse «Black&White» y el DVD de "Matrix" a una isla desierta tiene su precio.

Hercules 3D Prophet III 4500 / 64 MB



Fabricante: **HERCULES**
Compatibilidad: **WINDOWS 95/98/Me/2000, MAC**
Distribuidor: **HERCULES**
Precio: **84 900 ptas / 540 € (IVA INCLUIDO)**
Más información: **es.hercules.com/**

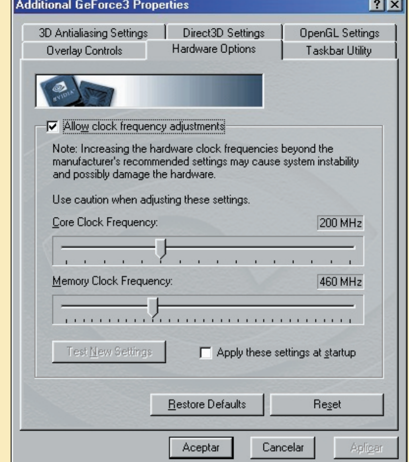
Por fin hemos podido probar el buque insignia del mercado de tarjetas gráficas aceleradoras 3D para PC. Con la Hercules 3D Prophet III y su procesador nVidia GeForce3 hemos alcanzado cotas de prestaciones inimaginables. Estamos ante un hardware privilegiado que supone una apasionante revolución en la generación de efectos gráficos 3D.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El procesador gráfico nVidia GeForce3 que integra la 3D Prophet III está fabricado en proceso de 0.15 micras e integra 57 millones de transistores, cifra que dobla al GeForce2 Ultra e incluso supera en un 20% al procesador Intel Pentium 4. El núcleo funciona a una velocidad de reloj de 200 MHz, aunque mediante el software incluido se puede efectuar un overclocking hasta los 233 MHz sin que aparezcan problemas, sobre todo gracias al impresionante ventilador, que supera a todo lo que habíamos visto en una tarjeta gráfica.
Los módulos de memoria gráfica DDR, con una capacidad de 64 MB, funcionan a 400 MHz, velocidad que supera a la establecida por nVidia como estándar, pero que Hercules ha potenciado gracias a la inclusión de disipadores metálicos sobre los módulos. La gestión de la memoria elimina definitivamente los periodos de latencia al almacenar las texturas, pues la tecnología Lightspeed Memory Architecture consigue un impresionante ancho de banda de 7.36 GB/s.
También se ha integrado un procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para que la reproducción de DVD-Vídeo ofrezca una calidad sobresaliente. Respecto a las prestaciones multimedia de esta tarjeta, destacar la presencia de una salida de vídeo en formato S-Vídeo, así como una conexión DVI para monitores digitales.

LAS PRUEBAS

La primera fase de las pruebas estuvo dominada por la ejecución de las demostraciones que utilizan el motor nfiniteFX Engine, sin duda la piedra angular del procesador GeForce3, y responsable de la mayor revolución gráfica en la creación de entornos 3D. Y es que este motor supone la primera arquitectura de hardware completamente programable para los desarrolladores de juegos, que mediante las funciones de Vertex Shader (programación de vértices) y Pixel Shader (programación de luces y efectos por pixel) así como el Bump Mapping (ondulaciones) pueden dotar a los polígonos y sus correspondientes superficies texturizadas de una expresividad y un realismo sin precedentes. Tanto en las demostraciones de nVidia como en las pruebas con «3Dmark 2001» que emplean estas avanzadas funciones, las imágenes son de una belleza indescriptible con unos efectos de iluminación apabullantes y unas superficies que responden ante el entorno de una forma asombrosamente natural. Y esta vez no habrá que esperar mucho para alucinar con estas funciones gráficas en los videojuegos, puesto que, entre otros, «Neverwinter Nights» o «Incoming Forces» sacarán a relucir todo el potencial gráfico del motor nfinite FX. Además, no hay que olvidar que la Xbox de Microsoft integra una versión adaptada del GeForce3, por lo que es obvio augurar un espléndido futuro a esta tecnología.



El software incluído en 3D Prohet III permite realizar un overclocking fácilmente, aunque siempre con precaución.

VALORACIÓN

En los test de prestaciones en «Quake III» y «Unreal Tournament», la 3D Prophet III no tiene rival, y prácticamente dobla a todos sus competidores. Las tasas de fps son tan elevadas que es factible jugar a resoluciones de 1600x1200 puntos sin bajar de los 30 fps. A destacar la excelente integración del antialiasing (antidentado) por hardware, cuyo resultado visual es la total eliminación de las líneas dentadas de los polígonos, pero que apenas sacrifica potencia de procesamiento.
La valoración de la Hercules 3D Prophet III empieza por el calificativo de fuera de serie. Y lo es en todo, incluso en el precio, que la sitúa en el sector de los bienes de lujo para el PC, puesto que por la misma cantidad se puede comprar un sistema completo, aunque sea básico. Ya hemos mencionado varias veces que este precio, extensible a las tarjetas de otros fabricantes con el chip GeForce3, es desorbitado e injustificable desde el punto de vista de los costes de producción, y se establece para que continúen a buen ritmo, y en los precios actuales, las ventas de las otras familias de tarjetas con procesadores nVidia GeForce.
Mientras que en prestaciones y calidad gráfica su calificación es la máxima, en la relación calidad/precio nos obliga a pensarlo dos veces antes de comprarla.

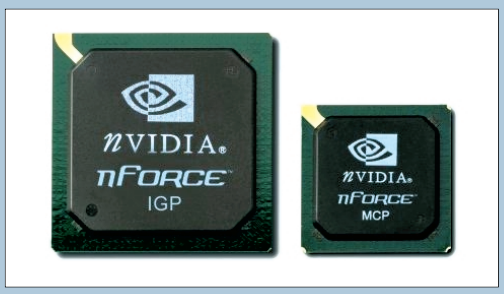
nVidia revoluciona el PC con la arquitectura nForce

nVidia va a reinventar el hardware del PC con la presentación de la plataforma nForce, un conjunto de chipset para placas base que implementará los más avanzados sistemas de gráficos, audio y comunicaciones, con una nivel de integración sin precedentes.

Se rata de una plataforma con una tecnología revolucionaria, pues abandona el clásico sistema NorthBridge/SouthBridge para implementar la tecnología AMD HyperTransport, que multiplica por seis las velocidades de transferencia interna entre los componentes del PC. Esta tecnología se encarga de gestionar la comunicación entre los dos procesadores que integran la plataforma nForce, concretamente el IGP (nForce Integrated Graphics Processor) y el MCP (nForce Media and Communications Processor.

LOS CHIPS

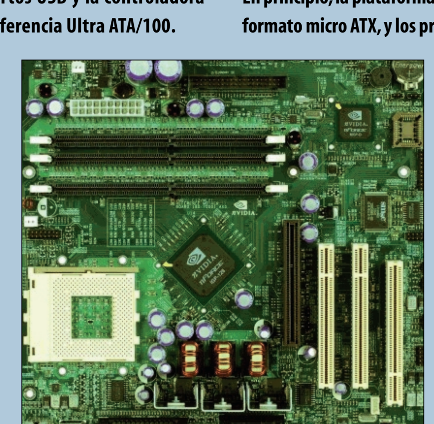
El chip IGP integra el núcleo del procesador gráfico GeForce2 MX, pero sin duda su prestación más relevante es el controlador de memoria TwinBank de 128 Bit, que multiplica por diez el acceso a la memoria RAM (en módulos DDR) del sistema y disminuye hasta el mínimo el período de latencia, tanto cuando la RAM trabaja como tal en la mayoría de las aplicaciones como cuando es empleada como memoria gráfica para la generación de entornos 3D. Así mismo, el IGP dispone de un preprocesador dinámico (DASP) que incrementa las prestaciones de la CPU (se puede considerar como una memoria caché de tercer nivel) y aumenta el rendimiento del sistema.



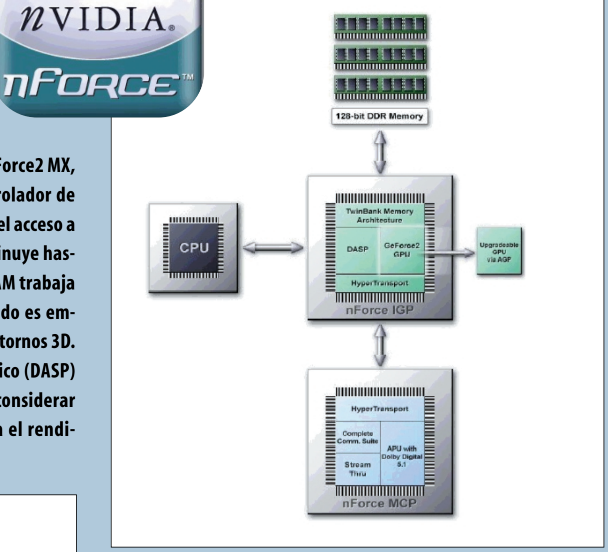
Por su parte, el chip MCP se encarga del audio y las comunicaciones. En sonido, integra una unidad de proceso de audio (APU) que procesa sonido posicional 3D en tiempo real a través de DirecSound3D con 64 voces simultáneas. Su novedad más destacable es la integración de un codificador de Dolby Digital Interactive, el mismo sonido multicanal digital del cine y el DVD-Vídeo, pero adaptado al mundo de los videojuegos, es decir, que podrá procesar hasta 5.1 canales de audio en tiempo real. El MCP también se encarga de las comunicaciones mediante la tecnología SteamThru, que asegura la comunicación de banda ancha con el módem, las tarjetas de red, los seis puertos USB y la controladora IDE de doble canal con modo de transferencia Ultra ATA/100.

REVOLUCIÓN

En definitiva, la plataforma nForce supone un gigantesco paso adelante para los compatibles, pues se trata de la primera tecnología que permite crear un PC con integración real completa de todos sus componentes (gráficos, audio, comunicaciones internas y externas), lo que se traduce en la eliminación de los cuellos de botella que se producen hasta ahora cuando la CPU accede a la tarjeta gráfica, a la tarjeta de sonido o, incluso, cuando el procesador gráfico accede a la memoria AGP, que es parte de la memoria RAM del sistema. De hecho, la tecnología nForce es la que integra la consola Xbox de Microsoft, que saldrá a la venta en la primavera de 2002.



En la plataforma nForce, la arquitectura unificada y la tecnología AMD HyperTransport consiguen



que las velocidades de comunicación entre la CPU y el resto de los dispositivos se multipliquen por diez con respecto a las plataformas clásicas con chipsets (Intel BX, 815, AMD 760, VIA KT133) con la clásica arquitectura NorthBridge/SouthBridge que, aunque ha mejorado ostensiblemente en los últimos tiempos, no ha logrado evitar los cuellos de botella heredados por la arquitectura del PC, centralizada en el procesador. Otro tema que la arquitectura nForce quiere abordar con especial atención es el siempre espinoso problema de los controladores. Y quedará definitivamente solucionado, pues las placas base nForce funcionarán bajo el sistema operativo con un controlador unificado, al modo de los Detonator de las tarjetas gráficas de nVidia. Esta solución, además de solventar la engorrosa tarea, cada vez que se reinstala el sistema operativo, de instalar drivers para la controladora IDE, la tarjeta gráfica, la tarjeta de sonido, los dispositivos de placa y demás sistemas integrados, proporciona un alto nivel de integración por software.

SÓLO PARA CPUs DE AMD

En principio, la plataforma nForce se integrará sobre placas base en formato micro ATX, y los principales fabricantes (ASUS, MSI, Gigabyte, Abit) ya han anunciado que lanzarán placas bases con nForce en el trimestre del año. Debido a la integración de esta tecnología, los precios serán bastante reducidos, otra gran ventaja de nForce. Habrá dos versiones de la plataforma nForce (220 y 420), que se diferenciarán en el controlador de memoria y en la integración del codificador Dolby Digital 5.1 Interactive. También es importante adelantar que, de momento, sólo funcionará con procesadores AMD (Athlon y Duron), pues no hay que olvidar que la tecnología HyperTransport es de AMD.

Modem para cable

Las principales ciudades españolas ya disponen de comunicaciones por cable, una tecnología especialmente adecuada para la conexión a Internet de banda ancha que permite un acceso a la Red de más calidad. Para disfrutar de tasas de transferencia de 42 Mbps, U.S Robotics ha presentado recientemente este cable módem modelo USR6000. Este equipo destaca por ofrecer una velocidad de conexión cincuenta veces superior a la conexión analógica tradicional a 56 Kbps. Con conexión USB, la instalación es sencilla, mientras que la configuración permite ajustar las funciones del módem a los servicios ofrecidos por el operador de cable.

El USR6000 tiene la certificación DOCSIS 1.0 y es actualizable a la versión 1.1.

Compatible: PC, Macintosh, Sun

Más información: www.usrobotics.com

Sonido al completo

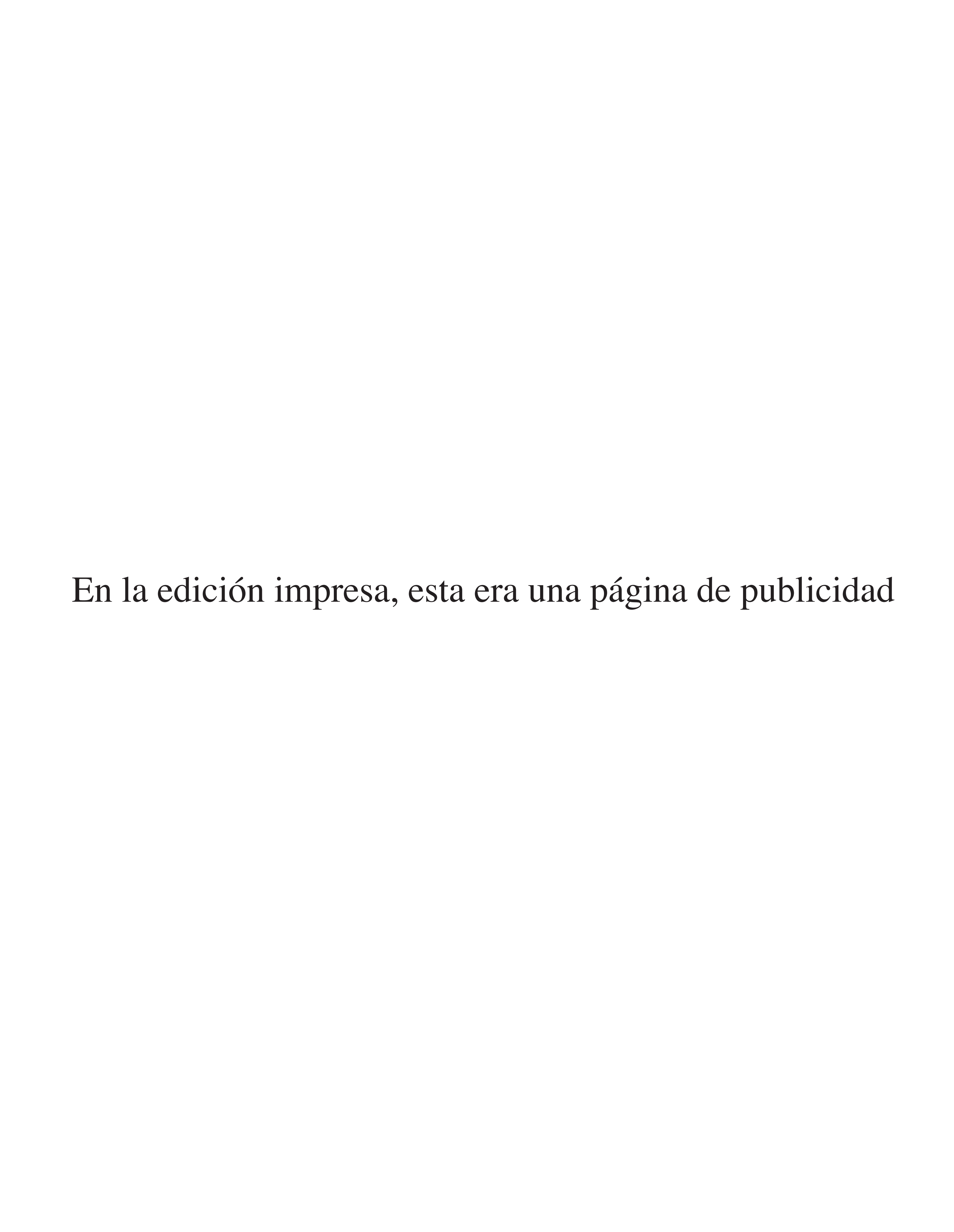
Seguro que muchos usuarios con una placa base con tarjeta de sonido integrada se han encontrado con el problema de la ausencia de salidas digitales o, peor aún, salida de línea para altavoces traseros. Para solucionar estos inconvenientes de conexión, Hercules dispone de una tarjeta de ampliación, denominada SC-Core 6 Digital, equipada con salidas para cuatro altavoces satélites, central y subwoofer, entrada de línea, entrada de micrófono, entrada para CD, vídeo y auxiliar y una salida S/PDIF digital para extraer el sonido Dolby Digital y llevar la señal a un procesador externo. Esta tarjeta funciona bajo la interfaz CNR, por lo que es imprescindible que la placa disponga de esta clase de puerto para que la tarjeta funcione sin problemas.

Esta tarjeta de ampliación CNR vendrá seguida de más dispositivos de sonido con esta tecnología, pues Hercules ha anunciado un acuerdo con Analog Devices, desarrolladores de SoundMAX, para crear una nueva generación de soluciones de audio basadas en las tecnologías de tarjetas SoundMAX y CNR (Communications Network Riser).

Esta colaboración permitirá a los integradores de sistemas y OEM de PC aprovecharse de una amplia gama de tarjetas de audio de altas prestaciones de Hercules. Al integrar las tarjetas de audio CNR de Hercules, ahora es posible disfrutar de sonido multicanal de alta calidad de 2 a 5.1 canales con la mejor relación calidad-precio que existe en el mercado en la actualidad.

Compatible: PC (CNR)

Más información: www.hercules.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Flash

Ya está disponible en la página web de nVidia la nueva versión de los drivers Detonator para la familia de procesador GeForce, incluyendo el recién llegado GeForce3. En concreto, se trata de la 12.41, que supone la mayor evolución desde el lanzamiento de los Detonator3. Además de un completo soporte de las nuevas funciones de DirectX8, destaca por acceder a las prestaciones avanzadas del Intel Pentium 4 y el Athlon de AMD.

Microsoft amenaza con luchar contra el pirateo en su próximo sistema operativo –nombre clave Whisler– mediante el sistema denominado "Microsoft Product Activation for Windows". Es decir, que además de la sempiterna clave del CD, será necesario introducir un número clave de activación que proporcionará Microsoft de manera personalizada, pues dependerá de la configuración de cada equipo. Vamos, que será imposible instalar una licencia en varios ordenadores, aunque seamos una empresa.

Según una encuesta realizada por MORI a nivel europeo con un campo de 23 000 usuarios, los españoles son los europeos que más música descargan de Internet. El estudio, encargado por Creative, revela que un 40 por ciento de los internautas españoles descargan música habitualmente, lo que supone la tasa más elevada de Europa, a pesar de que España cuenta con menos usuarios de Internet que las grandes potencias del continente. Los más negativos ya se han apresurado a declarar que este dato se debe a la poca costumbre en nuestro país de pagar por la música.

DataVoice ha presentado la aplicación Drama Phone, un software que permite realizar conversaciones telefónicas a través de Internet de manera similar a una llamada de teléfono de la red convencional. Drama Phone funciona bajo protocolo TCP/IP, y el ejecutable tan sólo ocupa 245 Kb. Se puede encontrar más información en www.datavoice.es

C3, el nuevo procesador de VIA



VIA presentó en Madrid su nuevo procesador C3, dirigido al segmento de los portátiles y a los compatibles de sobremesa básicos. Fabricado bajo el proceso de 0.15 micras, el C3 integra 128 Kb de caché L1 y 64 Kb de memoria caché de segundo nivel. El núcleo x86 es el más pequeño del mundo, con una superficie de 52mm2. Su reducido tamaño le permite trabajar a voltajes muy bajos, por lo que genera menos calor de lo habitual en procesadores de similares características y puede operar con un disipador de bajo coste, una solución ideal para los portátiles, sin olvidar su reducido consumo (sólo 6 vatios durante las pruebas con Winstone 99).
Con un bus frontal a 133MHz, soporta la tecnología 3DNow! y los conjuntos de instrucciones multimedia MMX'. Inicialmente estará disponible la versión a 733 MHz, aunque se espera que, con la reciente presentación de la versión del C3 fabricada bajo el proceso de 0.13 micras, alcance la velocidad de 800 MHz. El procesador VIA C3 es compatible con la plataforma estándar Socket 370, por lo que ya se puede instalar en una amplia gama de placas base de los principales proveedores del sector. Los precios del C3 serán los más bajos de su segmento, pues está pensado para su integración en portátiles, ordenadores de sobremesa para oficina o receptores para televisión y otros servicios digitales.
Compatible: PC
Más información: www.viatech.com

Procesador AMD Athlon 4 mobile



El mobile AMD Athlon 4 es un procesador x86 de séptima generación que otorga un alto rendimiento a los portátiles. Fabricado en proceso de 0.18 micras, alcanza velocidades de reloj de hasta 1GHz. Incorpora una caché L1 de 128, mientras que la caché L2 es de 256 K de alto rendimiento. El bus frontal trabaja a 200 MHz y el núcleo del procesador integra un motor superescalar de punto flotante, que opera con la tecnología 3DNow Profesional y soporta las instrucciones MMX.
El Athlon 4 Mobile es compatible con las placas base con zócalo Socket-A y puede funcionar con memoria DDR o PC-133, además de soportar el modo AGP4X para la transferencia con el procesador gráfico. Puesto que se trata de un procesador dedicado a su integración en ordenadores portátiles, hay que destacar la implementación de la tecnología AMD PowerNow!, que controla la velocidad de reloj del procesador dependiendo de las tareas que ejecuta. De esta forma, mientras se trabaja con un procesador de texto, la CPU reducirá al máximo su velocidad, por lo que consumirá menos y se alargará la vida de la batería. Pero en el momento de ejecutar cálculos más complejos (juegos, reproducción DVD-Vídeo), el procesador volverá a su velocidad máxima, aunque la tecnología PowerNow! siempre la reducirá o aumentará en tiempo real.
Compatible: PC
Más información: www.amd.com

Home cinema de Grundig y Creative

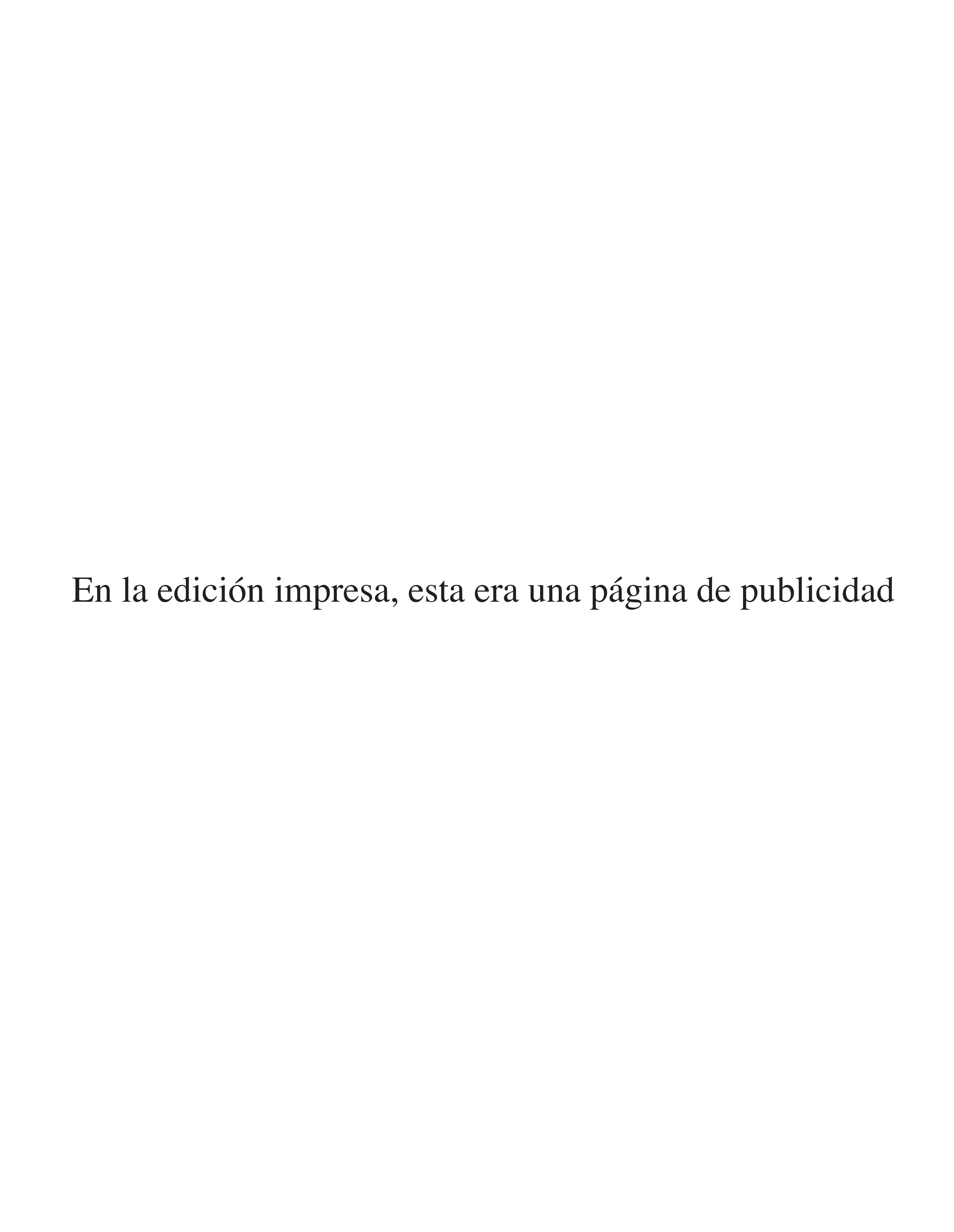


Grundig ha apostado por el sistema de altavoces Playworks DTT3500 Digital de Creative para crear un conjunto completo de Home Cinema, en el que su reproductor de DVD-Vídeo, modelo SE 1210, actúa como fuente. El pack de altavoces, creado por la prestigiosa Cambridge Soundworks, dispone de una potencia total de 79W RMS, con cinco altavoces satélites y un subwoofer. Integra descodificador Dolby Digital para la reproducción de bandas sonoras con hasta 5.1 canales de audio. Asimismo, dispone de mando a distancia para controlar cómodamente el volumen.
Respecto al reproductor, el SE 1210 dispone de las últimas prestaciones del sector en imagen y sonido, con especial atención a su compatibilidad para reproducir CD-R y CD-RW.
Precio: 139 900 ptas / 841 euros (IVA incluido)
Más información: www.grundig.es

Nuevas tarjetas de sonido Hercules



Hercules renueva su gama de tarjetas de sonido con la aparición de las GameSurround Fortissimo II y MUSE XL, que completan al tope de gama, la GameTheather XP. La GameSurround Fortísimo II integra el procesador digital de audio CS4624 SoundFusion de Cirrus Logic. Acelera DirectSound 3D (sonido 3D posicional interactivo en tiempo real) con soporte de las librerías EAX y Aureal A3D gracias a la tecnología Sensaura. Entre sus prestaciones avanzadas cabe destacar la salida de auriculares dedicada, salida de línea para 4 canales y conectores digitales ópticos de entrada y salida en soporte metálico. En el software incluido se encuentran programas tan populares como el "MusicMatch" Jukebox, la aplicación Siren Xpress para codificar en MP3, Kool Karaoke_Lite y el reproductor DVD-Vídeo por software PowerDVD.Por su parte, la Gamesurround Muse XL está basada en el chipset de audio CMI-8738, que procesa DirectSound3D mediante la tecnología de audio posicional Sensaura 3D en sus salidas para 4 altavoces, a un precio tan bajo. La reproducción de música MIDI también está garantizada por la integración del Yamaha S-YXG50 SoftSynthesizer, compatible con los estándares General MIDI y Yamaha XG. Incluye el mismo software que la Fortísimo II, salvo que la versión "Power DVD" es de prueba.
Compatible: PC (interfaz PCI)
Precio GameSurround Fortísimo II: 11 198 ptas./ 67 euros (+ IVA)
Precio GameSurround Muse XL: 6 026 ptas. / 36 euros (+ IVA)
Más información: http://es.hercules.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **BIOWARE / BLACK ISLE / INTERPLAY** • En preparación: **PC** • Género: **JDR**

NEVERWINTER NIGHTS

Canadá, la tierra de los grandes lagos, los enormes bosques y, especialmente, del jarabe de arce, es también el hogar de Bioware, la pujante compañía de software responsable de encandilar a todos los aficionados a los juegos de rol de todo el mundo con su serie «Baldur's Gate». Hemos disfrutado de la oportunidad de viajar hasta allí para comprobar "in situ" el estado de desarrollo del próximo juego de la compañía, «Neverwinter Nights», con el que Bioware pretende sacudir, una vez más, los sólidos cimientos del género.



Hágase el Rol



El editor incluirá nueve tipos de terreno diferentes, entre ellos los de entorno rural, urbano, bosque, cripta o subterráneo.

En el juego podremos encontrar más de 200 retratos diferentes para nuestros personajes, pero también podremos usar imágenes propias.



La libertad para girar la cámara, para acercarla o alejarla, será total lo que permitirá una gran variedad de enfoques de la acción.

«Neverwinter Nights» es, probablemente, el juego de rol más esperado por toda la comunidad de aficionados a este género tan particular. Los motivos de esta expectación podemos buscarlos en el merecido prestigio de sus creadores, responsables de éxitos como «MDK 2» o, sobre todo, los dos títulos de la serie «Baldur's Gate», o en la adaptación casi perfecta que hace de las reglas de Dungeons & Dragons; pero seguramente lo que más ha conseguido atraer la atención del gran público han sido las continuas noticias que han ido apareciendo acerca de sus espectaculares características técnicas. Impacientes como el que más, nos hemos dado un paseo hasta Canadá para comprobar si todo lo prometido era cierto, y podemos afirmar que el próximo juego de Bioware apunta unas maneras que auguran otro sonado éxito para la compañía.

LA NUEVA GENERACIÓN

«Neverwinter Nights» es un juego de rol en tercera persona que utiliza las reglas del juego Dungeons & Dragons, uno de los más populares de entre los denominados "juegos de rol de mesa" (si no te resulta familiar quizá te interese consultar el reportaje publicado en nuestro número 75 acerca de este tipo de juegos) y que, dentro de él, está ambientado en el universo de los Reinos Olvidados. Hasta aquí las similitudes con la serie «Baldur's Gate» son más que evidentes, sin embargo, a diferencia de aquella, «Neverwinter Nights» utiliza las nuevas reglas de la tercera edición, recientemente publicadas, lo que implica una mayor sencillez en los conceptos básicos del juego, así como más opciones a la hora de crear y personalizar nuestro personaje. Otra diferencia de cierta importancia con aquel título es que a la hora de jugar sólo podremos controlar a un único personaje y no a un grupo de ellos, y aunque para reforzarnos podremos contratar los servicios de guardaespaldas y ayudantes, todos ellos serán controlados por la máquina y no por nosotros.
Con el juego se incluirá una campaña de más de 60 horas de juego que nos llevará a la norteña ciudad de Neverwinter así como a los terrenos que la rodean, y que nos obligará a enfrentaron a la ya tradicional sucesión de enemigos, búsquedas y personajes atribulados.

SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS SÍ

Sin embargo, a pesar de lo prometedor que pueda parecer su modo individual, el verdadero punto fuerte de «Neverwinter Nights» es su revolucionario apartado multijugador, a través del cual hasta 64 personas pueden conectarse y jugar en la misma partida, ya sea la campaña oficial, otro de los diferentes módulos incluidos en el juego o, sobre todo, cualquiera de las aventuras que será posible crear con el impresionante editor que también se incluirá con el juego. Este editor abre la puerta a la que es una de las características más destacadas del modo multijugador, y es que «Neverwinter Nights» nos ofrecerá la posibilidad de jugar no sólo como jugador sino, de manera alternativa, también como Dungeon Master. El jugador (o jugadores, porque pueden ser más de uno) que ostente este título, familiar para cualquier jugador de rol "de mesa", podrá controlar el desarrollo de la partida, asumiendo en cualquier momento el papel de los personajes o monstruos del módulo, dándoles órdenes o introduciendo diálogos en tiempo real, por poner sólo algunos ejemplos. Es precisamente esta combinación de poder diseñar partidas y luego ser capaz de dirigirlas lo que debería conseguir que «Neverwinter Nights» reproduzca perfectamente el espíritu del juego de rol clásico, el jugado por un grupo de amigos alrededor de una mesa con un lápiz, un papel y un puñado de dados, algo jamás logrado por completo hasta ahora y que jugadores de todo el mundo llevan muchos años esperando. Y por si a alguien le parece escaso el límite de 64 jugadores por partida, destacaremos que el Dungeon Master tendrá la posibilidad de crear una cantidad ilimitada ►

El juego incluirá más de 200 enemigos diferentes generados a partir de unos 70 modelos básicos

LUCES Y SOMBRAS

El environment mapping es una técnica para simular los reflejos en objetos metálicos que, básicamente, consiste en situar una cámara en el personaje y hacer que mire hacia fuera, captando los alrededores y aplicándolos como una textura sobre él. Los resultados, como podéis ver en la armadura de este personaje, son simplemente espectaculares.



Las sombras se generan en el juego en tiempo real, a partir de una única fuente de luz, la más potente según un sistema de prioridades que comienza con el sol y pasa por las antorchas y los efectos de hechizos, para acabar las antorchas del escenario y los efectos ambientales. Así, por ejemplo, si tu personaje lanza una bola de fuego y no lleva ninguna antorcha encima, las sombras pasan a ser producidas por la bola de fuego, y cuando ésta se desvanece, vuelven a ser como antes.



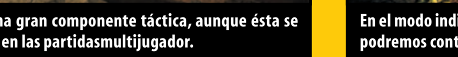
PERSONAJES A MEDIDA

Uno de los lugares en los que más se van apreciar el cambio de la segunda a la tercera edición de las reglas es en la creación de los personajes. Para empezar en «Neverwinter Nights» podremos optar entre siete razas y once clases de personaje diferentes, ya que a los presentes en «Baldur's Gate» hay que añadir los Semiorcos como nueva raza, y los Hechiceros, Bárbaros y Monjes como nuevas clases. Además, los puntos de las habilidades ya no se generarán a partir de tiradas de dados aleatorias, sino que dispondremos de una cantidad fija que podremos repartir a nuestro gusto. Hay que destacar también la elavadísima cantidad de opciones de personalización, tanto en lo referente a su aspecto físico como a sus habilidades especiales. Con respecto al primero de estos apartados podremos seleccionar tanto el color de la piel como la complexión física, el rostro, el color del pelo, los tatuajes, etc. En cuanto a las habilidades especiales, esta edición incluirá una cantidad mucho mayor de ellas, de forma que, por ejemplo, podremos optar por que nuestro mago use armadura a costa de un menor nivel de poder. Por supuesto, dentro de la línea de sencillez que afecta a todo el juego, se incluirán también una serie de kits prediseñados para aquellos que no tengan tiempo o ganas de enfrentarse a todos los pasos del proceso de creación.



La apariencia de cada personaje se podrá personalizar totalmente, ocultando incluso la clase a la que pertenezca pero no su raza.





Los combates tendrán una gran componente táctica, aunque ésta se hará mucho más patente en las partidasmultijugador.



En el modo individual sólo controlaremos a un pesonaje, pero a cambio podremos contratar a varios ayudantes y mercenarios.

CREANDO MUNDOS



El editor de «Neverwinter Nights» es una herramienta de prestaciones profesionales que permitirá a todos los usuarios crear sus propias aventuras, desde pequeños módulos hasta gigantescas campañas. A pesar de que no se trata del primer editor incluido en un juego de este género, sí que será la primera vez que una utilidad de estas características presentará una combinación semejante de sencillez y, especialmente, potencia, hasta el punto de que es con este editor con el que los chicos de Bioware están creando la campaña oficial que se incluirá con el juego. Para crear un mapa no tendremos más que seleccionar uno de entre los diferentes tipos de terreno incluidos (rural, urbano, criptas, bosques,…) y luego, utilizando un sencillo sistema de pinceles, colocar las baldosas de 10x10 metros que consideremos necesarias. Cada mapa podrá tener un máximo de 32x32 de estas baldosas lo que, para que os hagáis una idea, es cuatro veces el tamaño máximo de los mapas de «Baldur's Gate» (16x16). Luego el editor ofrecerá diferentes niveles de complejidad a la hora de diseñar niveles, de forma que cualquier usuario pueda utilizarlo sin problemas. Así, los que sólo deseen una diversión inmediata podrán pulsar y arrastrar sin más baldosas, enemigos y objetos desde la impresionante base de datos del juego para crear en pocos minutos módulos muy efectivos y convincentes. Sin embargo, los que deseen emplear más tiempo y esfuerzo podrán personalizar una gran cantidad de parámetros, desde los diálogos de los personajes hasta el comportamiento de cada enemigo en función de las acciones de los jugadores, pasando por las propiedades de todos los objetos. En este sentido hay que destacar que el potente editor de objetos incluido nos permitirá crear cualquier objeto contemplado por las reglas de D&D, personalizando además completamente su apariencia. Los primeros cálculos hablan de la posibilidad de crear mas de 300 000 millones de objetos diferentes, de los cuáles "sólo" 4 millones resultarán prácticos y utilizables. Por último, los que deseen un acabado totalmente profesional podrán conseguirlo utilizando el avanzado lenguaje de scripts del editor. Aunque sin duda saber programar resultará una ayuda inestimable para aprovechar al máximo la potencia de este lenguaje, no será un requisito indispensable.

de portales mágicos que enlacen su partida con otras que se estén ejecutando en otros servidores diferentes, de forma que los jugadores puedan cruzarlos para pasar de servidor en servidor, abandonado su partida original y entrando en otra completamente diferente. Si tenemos en cuenta el número potencial de servidores que los aficionados de todo el mundo pueden llegar a dedicar de forma permanente a partidas de «Neverwinter Nights», parece claro que las posibilidades que ofrece este sistema son sencillamente abrumadoras.

Se implementará un sistema que permitirá a los jugadores comunicarse mediante la voz en tiempo real

POTENCIA DESATADA



Pero «Neverwinter Nights» no destacará sólo por su original sistema de juego, y es que según todo parece indicar, su apartado técnico también poseerá suficiente calidad como para provocar la admiración generalizada, gracias, sobre todo, a la potencia del motor Aurora, desarrollado por Bioware exclusivamente para este juego y basado en el motor Omen de «MDK 2». El juego será totalmente 3D, con perspectiva en tercera persona y libertad absoluta para rotar la cámara en todas direcciones así como para alejarla o acercarla dentro de un amplio margen de distancias. La calidad y el nivel de detalle de los gráficos resultan, incluso estando todavía en fase de desarrollo, francamente impresionantes, y la abundante utilización de efectos luminosos, entre los que destacan las sombras generadas en tiempo real y los efectos de los diferentes hechizos, no hacen sino aumentar esta sensación. El principal inconveniente de este despliegue visual puede tomar la forma de unos requisitos mínimos muy elevados, pues aunque Bioware afirma que el juego funcionará en un Pentium II 300 MHz, con una TNT2 o una Voodoo3, no parece que esa configuración vaya a bastar para aprovechar al máximo toda la potencia del juego. En cualquier caso, teniendo en cuenta que el juego no aparecerá en nuestro país hasta bien entrado el año que viene, todavía es pronto para hacer ninguna afirmación definitiva acerca de él. Lo que podemos decir es, si lo que hemos visto hasta el momento es indicativo de lo que será el juego una vez terminado, Bioware se encuentra en el camino para obtener otro gran éxito. Por nuestra parte, la impaciencia que nos consume nos obliga a desear que recorra ese camino lo más deprisa posible.

J.P.V.



A partir de 70 modelos de criaturas básicas se están desarrollando más de 200 tipos de enemigos diferentes.



TRENT OSTER PRODUCTOR DE NEVERWINTER NIGHTS

Un juego de la envergadura de «Neverwinter Nights», con una concepción tan ambiciosa, tiene por fuerza que generar muchas preguntas.Nosotros nos hemos planteado unas cuantos y Trent Oster, productor del juego, ha querido respondernos.

Micromanía: El aspecto gráfico de la tercera edición es muy especial y diferenciado del de la segunda. ¿Hasta qué punto os ha influenciado el look característico de la 3ª edición a la hora de diseñar «Neverwinter Nights»?

Trent Oster: *En realidad empezamos a trabajar en «Neverwinter Nights» antes de que nadie nos dijera que iba a haber una tercera edición de las reglas, así que estábamos trabajando con la segunda edición en mente y tuvimos que cambiar sobre la marcha. Pero siempre hemos tenido una estupenda línea de comunicación con Wizards Of The Coast acerca de la tercera edición. Desde el principio nos han enviado montones de las imágenes conceptuales que han utilizado en el diseño del juego, y de hecho todas nuestras criaturas se basan en este arte conceptual. Como se puede comprobar, la mayoría de las criaturas comparten el look característico que se puede apreciar en el material fuente.*

MM: Entonces, ¿por qué habéis elegido las reglas de la tercera edición para «Neverwinter Nights»? ¿Es una decisión vuestra o una imposición de Wizards of the Coast?

T.O.: *Bueno, hablamos mucho acerca de ello y todos consideramos que la tercera edición supone una gran mejora en las reglas. Esencialmente vuelve a lo que eran las reglas de la primera edición: es más simple, el juego fluye mejor, hay menos complicaciones y es más fácil de entender. Fue una decisión natural pasar a las reglas de la tercera edición. Además éstas ofrecen más opciones que la segunda edición, en cuanto a habilidades y características, y permite personalizar mucho más tus personajes. Pienso que al final ha sido una buena decisión, teniendo todos los factores en cuenta.*

MM: Habéis comentado que el sistema de juego tendrá un importante aspecto táctico ¿Hasta qué punto será importante este aspecto?

T.O.: *En realidad cuando juegas a Dungeons & Dragons en su modalidad de "papel y dados" se trata de un juego bastante táctico. En «Neverwinter Nights» sólo puedes controlar un personaje en el modo individual, de modo que este aspecto táctico se aprecia especialmente en el apartado multijugador, donde debes decidir que rol adoptar durante el combate. Por ejemplo si eres un guerrero, puedes atacar o bien proteger al mago que está detrás tuyo y que se encarga de los enemigos con sus hechizos; puedes retener al enemigo tras el umbral de una puerta, permitiendo que el resto del grupo se escape o quizá que se curen y se unan al combate; puedes hacer ataques específicos contra una pierna para ralentizar su movimiento y obtener tiempo par a escapar, o bien contra su brazo para debilitar sus ataques, o incluso intentar derribarlo. También puedes optar entre las diferentes habilidades especiales de cada personaje, como imponer las manos para curar a alguien o fijar una trampa y atraer a un enemigo hasta ella. En fin, que si quieres jugar de manera táctica tiene abundantes oportunidades para hacerlo, pero, por otra parte, si lo que quieres es simplemente ir por las bravas y matar a todo lo que se mueva, también puedes hacerlo.*

> "Si quieres jugar de forma táctica puedes hacerlo pero también se puede ir por las bravas y matar a todo lo que se mueva"

MM: ¿Será posible transportar nuestro personaje de una partida a otra de manera indefinida, incluso cuando éstas no hayan sido completadas?

T.O.: *Sí, por supuesto. El único problema se puede producir cuando alcances el límite de veinte niveles de experiencia, ya que la mayoría de los módulos probablemente no estén equilibrados para tu personaje. Pero si la gente crea módulos para personajes de nivel 20, sí, podrías continuar jugando indefinidamente de uno a otro. La forma en que funciona el editor permite poner límites a los niveles de los personajes. Es algo así como lo que sucede con el juego Dungeons & Dragons original, en el que los módulos están recomendados para personajes dentro de un intervalo de niveles, por ejemplo, entre el cinco y el ocho. En general con un personaje de nivel 12 será mucho más fácil encontrar partidas, o al menos debería serlo.*

MM: ¿Vais a crear vuestros propios servidores dedicados para «Neverwinter Nights»?

T.O.: *Oficialmente no. Bueno, ahora tenemos servidores en marcha, y puede que algunos de nuestro de equipo decidan mantener alguno por iniciativa propia, pero Bioware e Interplay no van a poner en marcha servidores oficiales. Podríamos hacerlo en el caso de servidores para acontecimientos especiales en el que albergar concursos o para hacer algún tipo de prueba con diferentes jugadores. En cualquier caso, una vez más, cuando aparezca el juego tendremos una idea mejor acerca de lo que debemos hacer.*

MM: Algunas habilidades, como nadar o cabalgar, se han quedado fuera del juego. ¿Pensáis incluirlas más adelante?

T.O.: *Eso es algo que nos parece muy interesante. Me gustaría cabalgar, pienso que sería muy divertido, me gustaría también escalar. La principal razón para no implementarlas, es que pensamos que no teníamos tiempo para hacerlas correctamente, y preferimos presentar un producto sin fallos a intentar hacer algo demasiado complejo pero incorrecto. Cabalgar es algo en lo que estoy muy interesado, me gustaría verlo hecho realidad, y lo mismo sucede con trepar o nadar. Es muy posible, sí, que lo hagamos en un futuro…*

MM: Por último, ¿sabéis que Frontstorm Studios está desarrollando el juego «Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor», basado en las reglas oficiales de la tercera edición?; han dicho que van a ser el primer juego en usar las reglas de la tercera edición. ¿Tenéis algo que decir a esto?

T.O.: *Si su juego aparece antes que el nuestro, entonces tendrán razón en que será el primer juego que salga a la venta utilizando las reglas de la tercera edición. Si esto es así, efectivamente, serán los primeros y nosotros los segundos. En términos de implementación de las reglas de la tercera edición, todavía no he podido ver cómo lo han hecho. Sé que han seguido las reglas, pero no cómo se va a jugar al juego y como lo han planteado. Sé que han optado por un sistema de turnos… Tengo curiosidad por saber cómo lo han resuelto.*



• Compañía: **NEW WORLD COMPUTING / 3DO** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN ONLINE**

Legends of Might & Magic

«Might & Magic» es una de las sagas más renombradas dentro del género de los juegos de rol por ordenador. Después de numerosos episodios y de algún que otro juego de estrategia inspirado en tan peculiar universo, los creadores de la serie presentan un arcade en perspectiva subjetiva que nos permitirá encarnar a un héroe de acción en un mundo de ambiente medieval y fantástico, y compartir la experiencia con nuestros amigos.

Vuelve la magia

Junto con «Ultima» o «Wizardry», «Might & Magic» puede ser considerada como uno de las sagas históricas para el desarrollo de los JDR en ordenadores domésticos. Además de ser pionera en la materia, «Might & Magic» destacó por adaptar escrupulosamente los complejos mecanismos propios del juego original –desde la creación de personajes hasta el sistema de hechizos–, así como por la profundidad y extensión de las aventuras que narraba. Esta serie se popularizó rápidamente en Estados Unidos, su lugar de origen, aunque los primeros episodios rara vez llegaron a Europa. Poco podían imaginarse sus programadores que esta saga llegaría algún día hasta nuestro país, ni siquiera que se consolidaría como una rentable franquicia de videojuegos de muy diversos estilos. Y es que después de publicar ocho capítulos de tan inefable saga, los chicos de New World Computing se decidieron a crear una nueva serie de juegos de estrategia táctica ambientada en aquel universo y bautizada como «Heroes of Might & Magic». En vista del éxito obtenido, no tardaron mucho en adentrarse en el género de la acción con «Crusaders of Might & Magic», una aventura tridimensional en tercera persona que destacaba por su excelencia técnica. El género ha debido encantarles, porque ahora repetirán con «Legends of Might & Magic» un juego de acción al estilo «Unreal Tournament» diseñado para ser compartido por varios jugadores.

ROL COMPARTIDO

Con estas credenciales llegará a comienzos del próximo año «Legends of Might & Magic», un juego concebido como una versión medieval de juegos de acción como «Quake III Arena», que nos permitirá introducirnos en intrincados laberintos, luchar contra todo tipo de monstruos con la ayuda de nuestra espada y encontrar fabulosos tesoros. Los programadores de New World Computing están diseñando «Legends of Might & Magic» como un título multijugador, en el que se nos

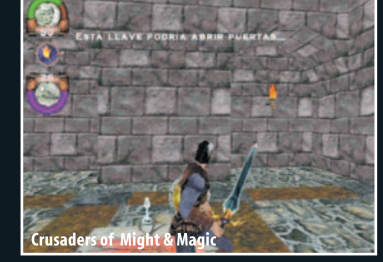




Crusaders of Might & Magic



Might & Magic VIII



Crusaders of Might & Magic


Might & Magic VIII

El rol por montera

Catorce años llevan los chicos de New World Computing intentando convertir los juegos de rol en algo habitual en nuestros ordenadores compatibles. Catorce largos años desde que apareciera el primer «Might & Magic», aquel maravilloso juego que inauguró la apasionante saga que hoy nos ocupa. A pesar de la indudable calidad de los primeros capítulos –auténticos incunables del software– la serie se fue popularizando a partir de la tercera entrega, apareciendo en nuestro país a partir de «The Mandate Of Heaven», la sexta entrega de la serie. En la actualidad, el último capítulo publicado ha sido «Day of the Destroyer», que corresponde a la octava parte de la saga. Paralelamente a la saga principal han surgido tres capítulos de «Heroes of Might & Magic», particular visión de la estrategia inspirada en el mismo universo.



Dispondremos de una gran número de armas, algunas de ellas mágicas, que se adaptan a todos los gustos.



Estas ruinas esconden varios secretos, algunos de ellos bastante desagradables.



Al comenzar la partida, deberemos elegir nuestro bando y esto determinará la raza a la que perteneceremos. Si nos adherimos al grupo de los caóticos, conviviremos con aliados monstruosos, como Beholders o Minotauros.



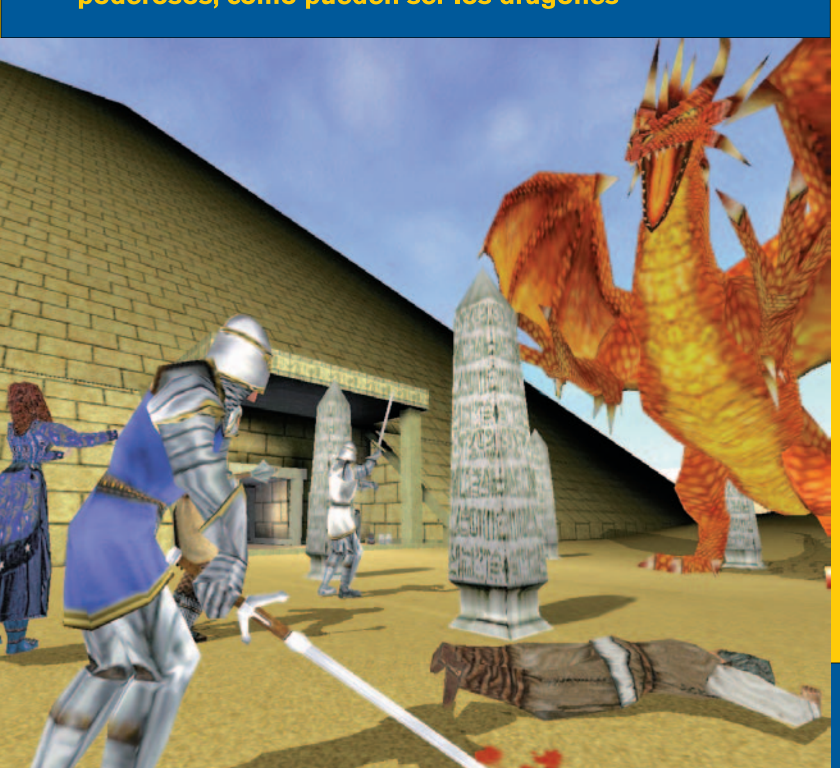
Para derrotar a este dragón, vamos a necesitar mucha ayuda, tanto convencional como mágica.



Esta es la pantalla de creación de personajes; en ella decidiremos todas sus aptitudes y habilidades.



El juego nos obligará a cooperar con otros jugadores como única forma de acabar con los enemigos más poderosos, como pueden ser los dragones



permitirá medir nuestras fuerzas con o contra otros 15 jugadores humanos. De hecho, la cooperación entre jugadores será fundamental para poder disfrutar de este programa, en el que dos equipos –héroes contra villanos– se enfrentarán en seis tipos diferentes de misiones online, algunas de ellas tan novedosas como "Asesina al Dragón", "Encuentra el Santo Grial" o "Rescata a la Princesa". La idea parece divertida, sobre todo teniendo en cuenta que cada equipo tendrá unos objetivos que cumplir –objetivos generalmente opuestos a los de sus competidores– y que desembocarán en una batalla sin cuartel. Sin embargo, aunque el juego esté concebido para ser jugado online, también existirá un modo campaña, ambientado a lo largo de cuatro mundos diferentes, que nos servirá de aprendizaje y para incrementar las habilidades de nuestro personaje.

«Legends of Might & Magic» estará diseñado para funcionar tanto en red local como a través de Internet. El problema en este tipo de juegos suele ser que, cuando elegimos la conexión en Internet, el programa se torna injugable por culpa del lag o del excesivo ping entre ordenadores. Para evitar este tipo de problemas los programadores de New World Computing han utilizado una versión mejorada del engine «Lith Tech» (concretamente la 2.0), optimizado para favorecer el juego en Internet, de tal forma que se reduzcan los retrasos sin sacrificar por ello un ápice de calidad gráfica. Los resultados son más que halagüeños y los escenarios resultarán sumamente realistas e inmersivos. El programa incluirá también una conexión con GameSpy que nos facilitará el acceso a todas las partidas que se estén llevando a cabo en ese momento. La duración estimada de cada una de ellas estará comprendida entre los cinco y los diez minutos, dato que sirve para ilustrar la endiablada velocidad a la que desarrollarán las misiones y lo trepidantes que serán las partidas multijugador.

MAGIA ONLINE

La historia en la que se basa «Legends of Might & Magic» es extremadamente simple: uno de los súbditos del Rey de la tierra de Might & Magic ha descubierto un portal temporal que le permite atravesar el tiempo y el espacio a placer. Cegado por la envidia hacia el soberano, el súbdito traidor decide viajar al pasado y transformar el pasado en beneficio propio. Sólo un grupo de valerosos héroes –nosotros– estará capacitado para acabar con los maléficos planes del mezquino súbdito real. La historia se irá mostrando en toda su complejidad según avancemos por los 25 niveles de juego y, si sois fanáticos de la saga original, el posible que en ellos encontréis lugares previamente conocidos, ya que algunos de los decorados se han diseñado a partir de las localizaciones más famosas de la serie.

Como suele ser habitual en este tipo de programas, nos veremos obligados a crear un personaje y a elegir entre una de las seis categorías de héroes de que dispondremos. Cada uno tendrá unas determinadas características que lo harán más o menos adecuado para manejar ciertas armas o hechizos, y contará con habilidades especiales que podrá mejorar con el tiempo.

La magia jugará un papel fundamental a lo largo del juego y encontraremos numerosos conjuros diseminados por el mapeado, algunos tan poderosos como para desestabilizar la balanza y dar la victoria al bando que lo ha empleado.

«Legends of Might & Magic» será una prometedora transformación de un juego clásico de rol en un juego de acción online. Aunque todavía falta bastante para su lanzamiento, ya se notan sus buenas maneras. Acción, magia y acero se darán cita en este interesante título que viene a engrosar la cada vez más dilatada lista de juegos específicamente diseñados para ser jugados en red o a través de Internet. Esperaremos impacientes.

I.C.C.

• Compañía: **BLACK ISLE / INTERPLAY** • En preparación: **PC** • Género: **JDR**

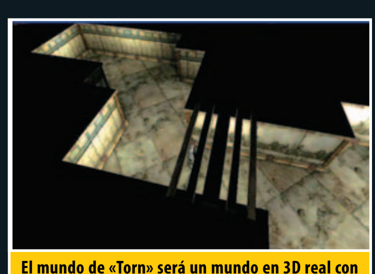
TORN

Destino vs libre albedrío

Black Isle Studios, la premiada división de Interplay que se ha especializado en el desarrollo de JDR, está trabajando en una nueva aventura: «Torn». Este juego, para el que se ha creado un mundo de fantasía totalmente original, contará con muchos elementos de la serie «Fallout», aunque en 3D y en tiempo real.

David Maldonado insiste: la calidad ha sido la preocupación principal en el desarrollo de «Torn». Y por encima de valores tan de moda en el mercado como la originalidad o la tecnología. Aunque el juego no andará escaso en ninguno de estos dos aspectos: Por un lado la aventura se desarrolla en un mundo fantástico, totalmente nuevo, lo que ya de por sí es todo un derroche de originalidad; con respecto a la tecnología, jugaremos en un entorno 3D, creado con el engine «LithTech 3.0», que contará, entre otros detalles, con sombras en tiempo real y escenarios y personajes con un nivel de detalle espectacular. «Torn» es un juego de rol en todos los sentidos. Con un personaje cuyas características podremos configurar a nuestro gusto previamente, tendremos que introducirnos en una compleja trama en la que la exploración de los escenarios, la resolución de enigmas y el combate con otras criaturas, serán nuestras principales preocupaciones. Por supuesto, nuestro personaje será cada vez más poderoso, contará con armas mejores, y aprenderá nuevas habilidades, que le permitirán desarrollar talentos (jugar a las cartas, tocar música) o ataques y defensas especiales. También será muy importante nuestra interacción con los NPC (muchas veces serán ellos los que nos proporcionen más perks) y gozaremos de bastante libertad a la hora de tomar decisiones y de seguir distintos caminos en la aventura gracias a un argumento no lineal. Black Isle no da ningún rodeo a la hora de admitir que ha tomado muchos elementos de programas anteriores. Todo el sistema de juego de «Torn», por ejemplo, es una versión mejorada del engine S.P.E.C.I.A.L., empleado para los títulos de la serie «Fallout». Los aficionados encontrarán la huella de «Icewind Dale» en la faceta más arcade del juego, y también en la generación aleatoria de los objetos. De «Planescape: Torment» se ha tomado la recreación de un mundo oscuro, lleno de NPC complejos e imprevisibles. Los combates se desarrollarán

Empezaremos el juego en la piel de un vagabundo, víctima de una extraña maldición, y lo largo de la aventura iremos descubriendo el porqué.



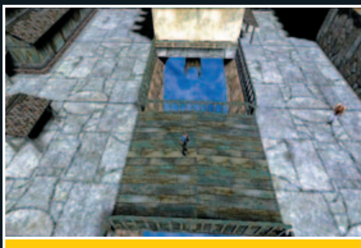
El mundo de «Torn» será un mundo en 3D real con efectos de luz y sombras. Un juego de rol que está a la última, tecnológicamente hablando.

1. Habrá perks específicos para cada raza y otros genéricos que podrán utilizar todos los personajes, sean del tipo que sean.
2. Casi toda la aventura tiene el desarrollo de un JDR clásico, con la necesaria exploración de los distintos escenarios para conseguir pistas.
3. Los combates se desarrollarán en tiempo real, pero usando el sistema de puntos de acción empleado en la serie «Fallout».
4. Uno de los enormes escenarios que ofrece el juego.

en tiempo real, aunque estarán basados en el sistema de puntos de acción de la serie «Fallout». Cada personaje podrá ejecutar una serie de acciones, según la cantidad de puntos que posea. De esta manera, será necesaria cierta planificación previa de los combates, sobre todo si controlamos a varios personajes a la vez. Existirán también una serie de ataques, defensas y habilidades especiales, relacionadas con la lucha, que se podrán ir adquiriendo a lo largo del juego. Se ha trabajado especialmente en el sistema de control, que en «Torn» nos permitirá manejar con soltura a grupos numerosos. La magia se dividirá en cuatro grandes grupos. Para terminar, el juego contará con un apartado multijugador muy completo. Una de las preocupaciones principales del equipo, en este sentido, ha sido que el sistema de comunicación entre los jugadores ralentizara lo menos posible la acción del juego.

«Torn» promete, y aunque todavía tendremos que esperar por lo menos hasta finales de año, habrá que seguir muy de cerca este nuevo título de rol.

D.D.F. / L.E.C.



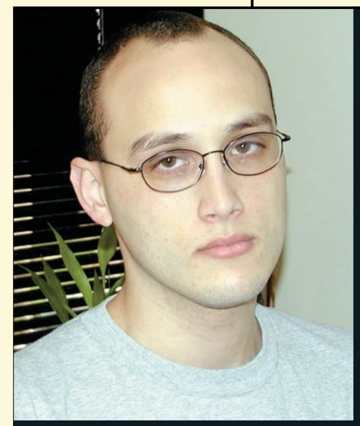
Se ha creado un mundo completamente nuevo para la ocasión, con sus razas y con su propio mapa de territorios y de ciudades.



Además de los perks y habilidades propias de cada personaje, podremos aprender ataques y defensas especiales para usar en los combates.

HABLAMOS CON...

DAVID MALDONADO



JEFE DE DISEÑO DE «TORN»

"CON «TORN» HEMOS BUSCADO LA CALIDAD POR ENCIMA DE LA ORIGINALIDAD"

Un mundo en 3 dimensiones, un universo creado para la ocasión, el sistema de reglas de «Fallout», el poder de adicción de «Icewind Dale», y algunas novedades muy interesantes, son los ingredientes de este aspirante al título mundial de los pesos pesados del rol. David Maldonado no tiene dudas: según él, su equipo de desarrollo está haciendo el mejor juego de rol de la historia.

MICROMANIA: ¿Cuánto trabajo cuesta encontrar un nuevo enfoque a la hora de hacer un JDR?

DAVID MALDONADO: *Supongo que depende de cada diseñador, de la libertad que tenga, de su creatividad e inspiración (que puede variar de un día a otro). Con «Torn» hemos tratado de preocuparnos menos de la palabra "nuevo" y concentrarnos sobre todo en la palabra "bueno". La calidad por encima de la originalidad.*

La historia, por ejemplo: Nuestro objetivo aquí estaba en "la ejecución" más que en la búsqueda de algo original y nuevo. Después de todo cada historia ha sido contada ya cientos de veces antes, así que lo verdaderamente importante es la forma en que se cuenta. Hemos intentado crear una atmósfera, un entorno, por el que resulte fácil y atractivo desenvolverse... pero sin olvidarnos de la profundidad y la complejidad necesarias para los jugadores más exigentes.

MM: El sistema de juego de «Torn» es una versión modificada de S.P.E.C.I.A.L., el sistema de reglas empleado para los títulos de la saga «Fallout». ¿Hay algún aspecto que estéis intentando modificar? ¿Ha resultado difícil trabajar con un sistema de reglas predefinido?

D.M.: *Hemos hecho algunos cambios, la mayoría centrados en la conversión de un juego de turnos a un juego en tiempo real, sin olvidar el nuevo sistema de habilidades de «Torn», la inclusión de la magia, etc. Hemos intentado además implementar las sugerencias más interesantes que nos han ido llegando sobre «Fallout» después de años y años (habilidades secundarias más útiles, bonificaciones más equilibradas, etc.). Además, hemos añadido un buen número de novedades, como ataques, defensas y habilidades especiales, el sistema de órdenes para organizar fácilmente grupos sobre la marcha, etc.*

En espíritu el sistema de reglas se mantiene en su mayor parte intacto. Las ideas principales (el elevado número de posibilidades de configuración de los personajes, un sistema de habilidades que regula sus virtudes y restricciones y un sistema de combate lleno oportunidades tácticas) están todas presentes.

La dificultad de trabajar con un sistema de reglas ya hecho es, tal y como yo lo veo, un asunto que depende de la percepción de cada uno. Yo traté de profundizar en mi conocimiento sobre S.P.E.C.I.A.L. y creo que lo que se ha conseguido hacer con él es excepcionalmente interesante. En cualquier caso, no hubo ningún tipo de conflicto con las reglas ni nos vimos obligados a nada que no quisiéramos hacer. Más bien tratamos de encontrar caminos para ejecutar mejor sus conceptos, es decir, para llegar un poco más lejos, pero siempre en la misma dirección.

Hay un cambio significativo con respecto a la adquisición de los perks y ►



El protagonista comienza siendo un vagabundo, condenado a llevar terribles infortunios a cualquier lugar en el que permanezca demasiado tiempo...

Las claves

las características. Para aquellos que no estén familiarizados con «Fallout», S.P.E.C.I.A.L. permitía a los jugadores recrear cualquier tipo de personaje. Una buena parte de la configuración de los personajes se producía en la forma de perks y características. Los perks eran pequeñas ayudas que el jugador conseguía a medida que iba ganando niveles –había tantos perks que era imposible conseguirlos todos, de esta manera uno podía jugar varias veces cambiando su elección en los perks–. Las características se elegían al principio del juego y ayudaban a definir el carácter, lo que generalmente implicaba una serie de aspectos positivos y negativos.

Una de las cosas que hemos aprendido con el tiempo es que la gente ama los perks y las características, y lo que estamos haciendo en «Torn» es darles más; no sólo más en términos de nuevos perks y características (más cantidad), sino que los jugadores verán una evolución más ágil de ambos elementos en la acción del juego. Los personajes ahora ganan perks consiguiendo elevar determinadas habilidades a cierto nivel, o automáticamente cuando se pasa un nivel (habitual con los perks que tienen que ver con la raza), o afrontando ciertas misiones durante el juego. Todo depende de lo que el jugador vaya haciendo durante el juego. Las características también pueden adquirirse durante el juego al emprender una acción o como consecuencia de un suceso. Por ejemplo, si el personaje se une a una orden de caballeros, o si entra a formar parte de un clan de ladrones, o si adquiere reputación como un infame mercenario

MM: ¿Estáis trabajando en nuevas ideas para los combates?

D.M.: *El combate es una variante en tiempo real del combate en «Fallout». Se usan puntos de acción como una forma de calcular lo que un jugador puede hacer en una determinada cantidad de tiempo. En otras palabras, que un personaje con 6 puntos de acción que haga tres ataques y uno con 10 puntos de acción que haga cinco, atacarán con la misma frecuencia ya que ambos estarán empleando el cincuenta por ciento de sus puntos de acción.*

Una cosa que hemos añadido son las Habilidades, los Ataques y las Defensas Especiales. El personaje obtiene todo eso de diversas formas: en algunos casos automáticamente cuando ciertas características alcanzan un nivel predeterminado; en otros se obtienen como un perk o se aprenden de un NPC. Muchas veces estos elementos están relacionados directamente con la raza, como por ejemplo la Determinación de Hierro o el Nunca Dejar un Trabajo sin Terminar, ambas habilidades específicas de los enanos. Un personaje puede tener a su disposición más de un Ataque o Defensa Especial, pero sólo puede usar uno cada vez. Un Ataque Especial permite producir un efecto particular en el objetivo elegido. La Defensa Especial funciona de la misma manera, aunque provocando el efecto contrario. Por último, las Habilidades Especiales son..., bien, Habilidades Especiales que el personaje aprende y que normalmente están relacionadas con el combate. Algunas son automáticas y otras tienen que ser activadas y pueden tener o no limitaciones de uso. Hay muchas posibilidades tácticas, usando los Ataques Especiales, las Defensas y las Habilidades, especialmente cuando están implicados en el combate varios jugadores.

MM: ¿Cuáles son vuestros objetivos para «Torn»?

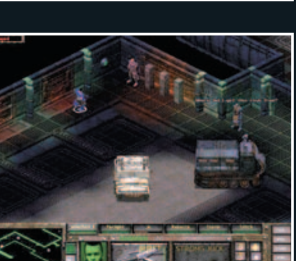
D.M.: *Hacer el mejor juego de rol de la historia. Soy totalmente honesto, no es menos que eso. Queremos coger lo mejor de todo lo que hemos aprendido a lo largo de estos años y construir algo realmente bueno.*

La influencia de sus predecesores

Las principales novedades de «Torn» son en realidad lo mejor de todos los títulos anteriores de Interplay.

De la saga de «Fallout» se ha tomado el sistema de juego S.P.E.C.I.A.L. (con toda la parte de configuración del personaje y toda la libertad que permite al jugador), pero también el concepto de diversas soluciones para una misma situación, los compañeros semiautónomos cuyo comportamiento se ve influenciado por los diálogos, y un universo realista, en el que reina cierta moral ambigua y personajes complejos, con intenciones ocultas.





FALLOUT TACTICS

De «Icewind Dale» está la genuina alegría de matar monstruos, ser cada vez más poderoso y tener mejores objetos, mientras se avanza a través de una fantástica historia llena de grandes personajes. Es fácil olvidar cuánta diversión hay en este tipo de juegos cuando se trabaja en un título de rol puro como «Torn», pero desde Black Isle aseguran que el juego está lleno de acción. También de «Icewind Dale» se ha implementado el sistema de objetos aleatorios (que permite que los monstruos, los cofres de tesoros, etc., puedan ofrecer tipos únicos de objetos de una partida a otra) y la posibilidad de usar los personajes en partidas multijugador de cualquier tipo.



ICEWIND DALE

De «Planescape: Torment» se ha tomado la profundidad en la interacción de los personajes (especialmente con los compañeros), el tono más adulto de los temas, y la libertad para jugar con independencia de la personalidad que el jugador haya elegido para su personaje...la mayoría de lo que «Fallout» empezó, pero llevado a un nivel superior.

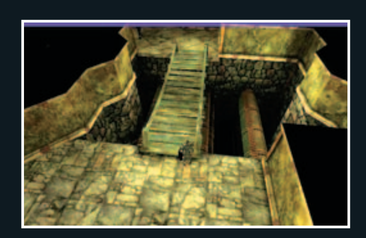
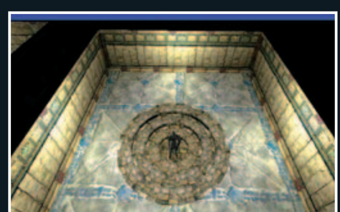




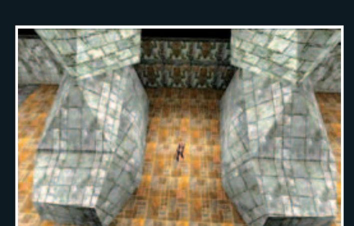
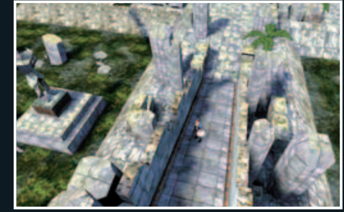
PLANESCAPE: TORMENT

en el desarrollo de Torn

Un mundo muy extenso

En Black Isle les gusta pensar en el mundo de «Torn» como un mundo real, y de la misma manera que en nuestro propio mundo los diferentes lugares pueden ser únicos e interesantes, así se ha pensado que deberían de ser en «Torn». En cualquier caso que nadie espere encontrar un entorno radicalmente original, como un mundo en el que sus habitantes vivan en esferas flotantes o algo así. «Torn» recogerá todos los tópicos de la fantasía medieval, pero intentando que los jugadores se sumerjan en un entorno lleno de detalles, con personalidad, que les ayude a implicarse dentro de la historia general de los acontecimientos, un mundo que influya en sus habitantes, en la razón por la que las cosas son de una manera y no de otra. En «Torn» todo tendrá sentido, y los creadores del juego están preparando abundante material que irán colgando de la red para que los jugadores puedan consultar detalles sobre las razas, las religiones, la historia, etc... Orislane es el reino en el que empieza todo. Es bastante extenso y ha sido reunificado recientemente. Tiene seis provincias y un buen número de asentamientos repletos de monstruos. Orislane es, en términos de lugares para explorar, tan grande o más que cualquier escenario de «Fallout», si es que se quiere hacer esa comparación.

Un engine de lujo

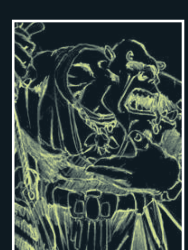


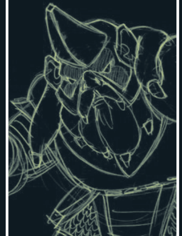
Aunque el sistema de juego ha sido lo más importante para Black Isle, se ha trabajado para crear un entorno gráfico que incluyera efectos espectaculares para los hechizos, luz dinámica, texturas coloristas de alta resolución en modelos detallados con todo tipo de pequeños efectos dinámicos en el paisaje, como huellas, polvo que se levanta al andar, etc. El engine es el «LithTech 3.0», el mismo que se está usando para «Aliens vs Predator II». Con versiones anteriores de este motor se han realizado juegos como «No One Lives for Ever» y «Sanity». David Maldonado ha insistido mucho en que el entorno gráfico no ha sido una prioridad, pero está claro que el juego tendá un aspecto visual de calidad.

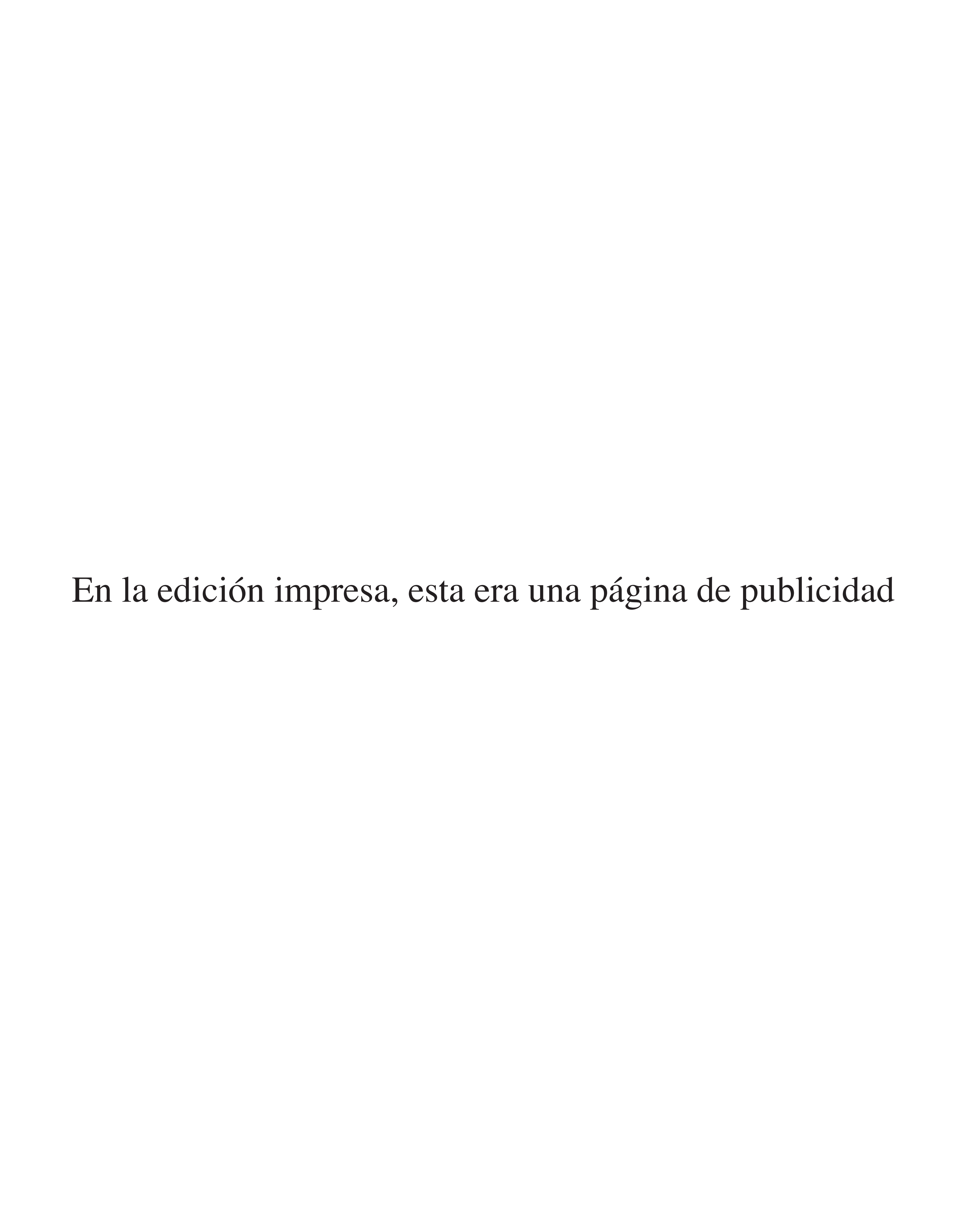


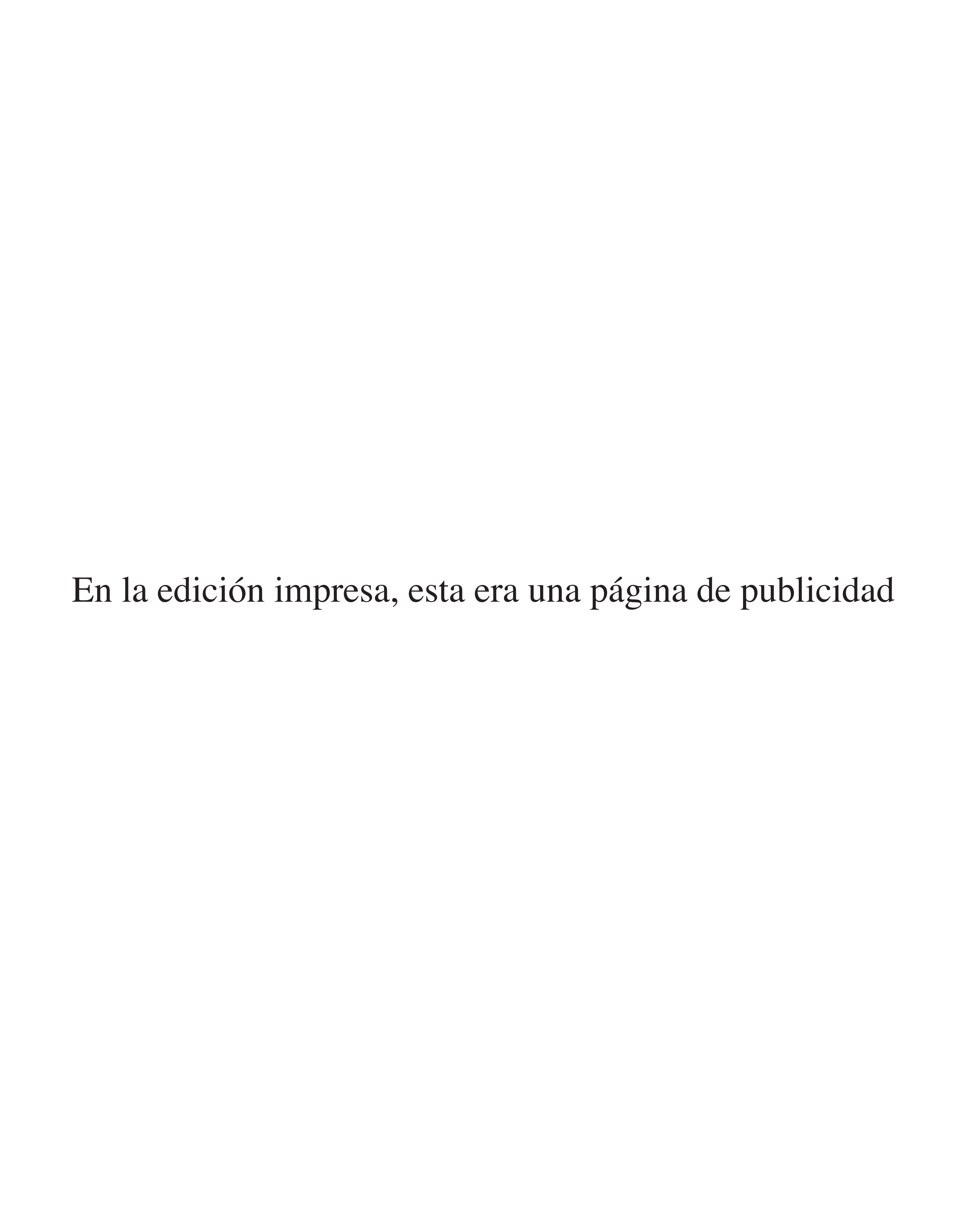

El argumento

El protagonista comienza siendo un vagabundo, condenado a llevar terribles infortunios a cualquier lugar en el que permanezca demasiado tiempo... y lo mismo le pasa con cualquier persona que viaje con él. Este misterioso vagabundo ha pasado los últimos años viajando hacia el oeste a través de los campos de Agathe, hasta llegar a Stormcrown, unas montañas oscuras, sacudidas por tormentas perpetuas, que separan el continente de la península en la que se encuentra Orislane. Obligado a seguir avanzando por su maldición, el protagonista sube a un barco con rumbo a Orislane, y ese es el punto de arranque del juego. A partir de aquí el vagabundo se verá rápidamente involucrado en multitud de aventuras. Desde una ciudad que ha empezado a devorar a sus habitantes cuando llega la noche hasta la invasión de un horrible ejército de monstruos de origen desconocido, pasando por una guerra entre un poderoso rey y un viejo amigo que se ha convertido en su peor enemigo... y mucho más. Todos estos acontecimientos estarán relacionados. Habrá antiguas profecías, hermandades secretas y muchas más cosas dentro de una historia general tan rica en detalles y subtramas que es prácticamente un cuento. Además, el jugador no se verá obligado a seguir un camino lineal, sino que las cosas se le irán presentando según las acciones que vaya realizando y los NPC con los que vaya hablando a lo largo del juego.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad







RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



PC / GRAY MATTER, ACTIVISION ¿Qué podemos decir de uno de los títulos más largamente esperados por todos los usuarios de PC? Los que conocimos «Wolfenstein 3D» estamos deseando regresar al castillo más siniestro de toda la Alemania nazi, el lugar donde se fraguan los experimentos genéticos más atroces y perversos. De nuevo, encarnaremos a un héroe enviado por la resistencia aliada para infiltrarse en el castillo de los horrores y acabar con los malignos planes diseñados por el mismísimo Adolf Hitler. Por lo que hemos visto en la versión presentada en el E3 y en imágenes como las que acompañan a estas líneas, «Return to Castle Wolfenstein» tiene todas las papeletas para superar a su antecesor en popularidad y ventas. Como podéis comprobar, la calidad gráfica del juego es indiscutible, gracias al esmero puesto por sus creadores para reflejar toda la parafernalia nazi. Acción, suspense y una historia muy trabajada y emocionante es lo que encontraremos en uno de los bombazos de la temporada, aún sin fecha confirmada de salida al mercado.

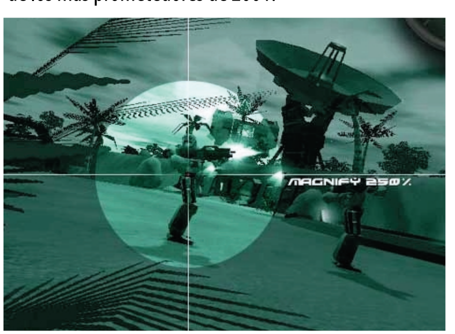




BREED



PC, XBOX / BRAT DESIGNS En un futuro próximo, la humanidad será capaz de abandonar nuestro sistema solar para explorar nuevos mundos desconocidos. Millones de colonos se asentarán en el sistema estelar Besalius y construirán ciudades en sus mundos inhabitados. Mientras la civilización humana está preocupada en desarrollarse, una violenta raza alienígena conocida como los Breed atacará sin cuartel hasta destruirla, convirtiendo a los humanos en un vago y lejano recuerdo. Eso si nosotros no hacemos algo por impedirlo. Este es, en líneas muy generales, el argumento de «Breed», un juego mezcla de acción y estrategia diseñado por una joven pero prometedora compañía conocida como Brat Designs. Para realizar este juego, sus creadores han tenido que inventar un poderoso engine que han bautizado con el nombre de Mercury. Y si echáis un vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas, podréis apreciar la calidad de los gráficos de este juego, uno de los más prometedores de 2001.





ARABIAN NIGHTS

PC / VISIWARE, WANADOO Ha pasado un año desde que Visiware creara «Arabian Nights», un videojuego concebido como una serie de televisión, en la que cada mes aparecía un nuevo capítulo autoconclusivo a través de Internet. Ahora, Wanadoo se ha decidido a recopilar los siete capítulos hasta ahora aparecidos en un solo volumen para comercializarlo en formato CD ROM. Con unos exóticos escenarios inspirados en la mitología de "Las Mil y Una Noches" y una jugabilidad a prueba de bombas, «Arabian Nights» nos transportará a un mundo mágico y exótico en el que son posibles las alfombras mágicas y los genios encerrados en una lámpara encantada.

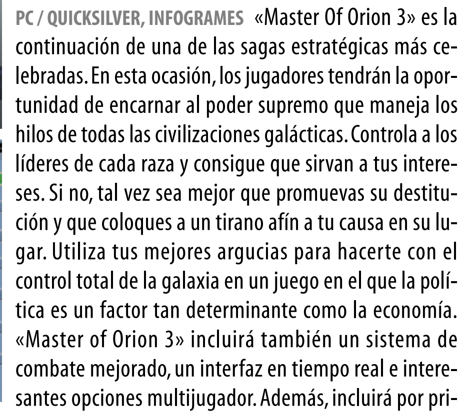
Unos gráficos coloristas y espectaculares y una calidad de sonido bastante buena son las mejores referencias de este «Arabian Nights», un juego de acción y aventura para los incondicionales del género.






DUNGEON SIEGE PC / GAS POWERED GAMES, MICROSOFT «Dungeon Siege» es un JDR tridimensional diseñado por una compañía de nuevo cuño, Gas Powered Games, pero no por ello exenta de talento. En él, asumiremos el papel de un granjero ignorante, que abandona su aldea natal para unirse a la lucha contra el ejército de las tinieblas que siembra el caos allí por donde pasa. Aunque nuestras habilidades serán en principio muy reducidas, las muchas peripecias que viviremos nos ayudarán a mejorarlas, hasta alcanzar el poder suficiente para destruir al ejército oscuro. El juego combinará características propias de los juegos de rol con otras propias de juegos de acción y de estrategia en tiempo real. Para lograrlo, sus creadores se han esforzado en crear una buena historia, capaz de enganchar a los jugadores y de sorprenderlos cuando menos se lo esperen. La aventura nos obligará a atravesar un vasto mundo de punta a punta, permitiéndonos explorar tanto espectaculares escenarios exteriores como lúgubres interiores.



MASTER OF ORION 3

PC / QUICKSILVER, INFOGRAMES «Master Of Orion 3» es la continuación de una de las sagas estratégicas más celebradas. En esta ocasión, los jugadores tendrán la oportunidad de encarnar al poder supremo que maneja los hilos de todas las civilizaciones galácticas. Controla a los líderes de cada raza y consigue que sirvan a tus intereses. Si no, tal vez sea mejor que promuevas su destitución y que coloques a un tirano afín a tu causa en su lugar. Utiliza tus mejores argucias para hacerte con el control total de la galaxia en un juego en el que la política es un factor tan determinante como la economía. «Master of Orion 3» incluirá también un sistema de combate mejorado, un interfaz en tiempo real e interesantes opciones multijugador. Además, incluirá por primera vez opciones para construir nuevas naves a partir de componentes prefijados y fragatas con mayor antigüedad y experiencia, que resulten cada vez más diestras en el combate.



STAR WARS: STARFIGHTER PC, XBOX / LUCASARTS, ACTIVISION El filón de Star Wars sigue manando sin cesar. La nueva oleada de programas basados en la saga incluye títulos de estrategia, juegos de rol y algún arcade de simulación como este «Starfighter» que nos ocupa. Basado en el shooter diseñado originariamente para PlayStation 2, «Starfighter» es una mezcla de juegos como «Rogue Squadron» o «Tie Fighter», en la que atacaremos a la mezquina Federación Comercial desde la cabina de nuestro caza estelar. «Starfighter» no será una conversión al uso, ya que el juego fue concebido desde un principio como juego de PC, y aprovechará mejor el hardware en que se basa, ofreciendo texturas con mayor resolución y el doble de frames por segundo. Como es habitual en este tipo de juegos, podremos sobrevolar lugares ya vistos en la saga y combatir en batallas aparecidas en el "Episodio 1". Aunque el juego estará centrado en misiones para un solo jugador, también encontraremos otras diseñadas específicamente para multijugador.






TRADE EMPIRES

PC / FROG CITY, EIDOS Surge un nuevo reto para los amantes de la estrategia en tiempo real.«Trade empires» es un juego diseñado específicamente para aquellos jugadores que gocen con los aspectos más económicos del poder y disfruten controlando todo lo referente al comercio en sus imperios. Gracias a Frog City, pronto podréis diseñar los itinerarios comerciales más idóneos para vuestros intereses o bien descubrir y conquistar rutas tan famosas como, por ejemplo, la de la seda. Consigue pingües beneficios transportando bienes manufacturados y mercancías de lujo a lugares recónditos en el otro confín del mundo, al tiempo que construyes tu propia red de comercio. El juego estará basado en misiones que nos llevarán desde los albores de la civilización hasta el siglo XXI, en una encarnizada lucha por conseguir afianzar tu imperio y convertir a tu familia en la más grande dinastía comercial del mundo civilizado. Y recuerda el leit motiv de todo buen comerciante: compra barato y vende caro y cuanto más, mejor.







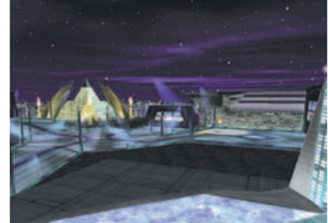


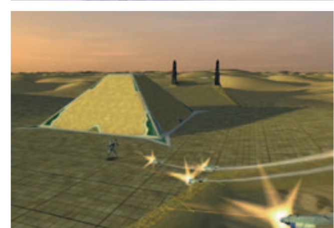


MONOPOLY TYCOON

PC / DEEP RED, INFOGRAMES ¿Quién no conoce el juego del Monopoly? Todos nosotros hemos disfrutado alguna vez aglutinando propiedades y arruinando a aquellos incautos que luego pasaban por ellas. «Monopoly Tycoon» es una nueva adaptación de este popular juego, en el que la especulación inmobiliaria es el factor que determina el triunfo. Como novedad, una detallada representación tridimensional de las ciudades en las que jugamos, plagadas de agobiados habitantes, coches, aviones y grandes oportunidades de negocio. Utiliza la herencia de tu familia para convertirte en dueño de media ciudad, al tiempo que mantienes felices a los ciudadanos. Dirige una discoteca o una cadena de restaurantes, conviértete en millonario, o mejor, en billonario mientras acaparas propiedades ¡Pero cuidado con la Banca! El juego comenzará en la década de los 30 y terminará con la llegada del nuevo milenio, estará completamente localizado y nos permitirá especular con los edificios más famosos de nuestro país.









ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

PC / DIVERSIONS ENTERTAINMENT, EPIC Algunos de vosotros recordaréis «One Must Fall: 2097», un juego de combate publicado por Epic en el que dos robots se enfrentaban a muerte en una arena futurista. Varios años después nos llega la continuación de aquel arcade, aunque con un aspecto remozado y haciendo uso de la última tecnología. Los pequeños y coloristas sprites que caracterizaban la primera entrega han sido sustituidos por espectaculares modelos 3D y se han implementado multitud de efectos visuales y de sonido. Elige la combinación vencedora entre ocho robots y 30 pilotos diferentes, y demuestra tu técnica y valentía en la arena de combate, solo o en compañía de tus amigos, ya que esta versión incorporará numerosas opciones y modos de juego multiusuario. En principio, el juego está previsto para final de año.

PRISONER OF WAR

PC, PLAYSTATION 2 / WIDE GAMES, CODEMASTERS «Prisoner Of War» es una aventura de acción que nos introduce en un campo de prisioneros alemán durante la 2ª Guerra Mundial. Concebido como un juego en tercera persona, este título nos convertirá en uno de los cuatro oficiales aliados disponibles, que deberán fugarse de otras tantas prisiones militares. Cada uno de ellos en un experto en fugas con habilidades características, pero todos tienen un mismo objetivo: escapar. Aunque actuarán por separado durante casi toda la aventura, al final del juego tendrán que cooperar entre ellos para escapar de Colditz, la legendaria prisión nazi de máxima seguridad. El juego utiliza el engine 3D Atlas para recrear con todo lujo de detalles la atmósfera de los campos de prisioneros y podremos interactuar con todos los objetos que encontremos. Además, el juego incorporará una nueva tecnología de sonido bautizada como Wide Sound, que se adapta y apoya en todo momento las acciones realizadas por nuestro personaje.







En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Microsoft Train Simulator

Llega un simulador diferente a todos los demás. Cuando pensábamos que ya pocos juegos podrían sorprendernos, Microsoft nos ha obligado a mordernos la lengua al mostrarnos la primera versión jugable de «Train Simulator», un programa que nos permite introducirnos en el interior de una locomotora y comprobar que conducir un tren puede ser tremendamente divertido y adictivo.

El maquinista de la general

Uno de los géneros más agradecidos y prolíficos en la historia de los videojuegos es el de la simulación. Gracias a él, hemos podido disfrutar de experiencias sin par reservadas para unos pocos elegidos en la vida real, tan diversas y arriesgadas como pilotar un reactor, conducir un coche de carreras, dirigir una embarcación deportiva o incluso volar con un ala delta. Cuando parecía que ya estaba todo dicho al respecto, los diseñadores de Microsoft sorprenden a propios y extraños presentando «Train Simulator», un juego con el que pretenden reflejar todas las peculiaridades y rutinas de una profesión prácticamente desconocida para la mayoría de nosotros.

Pero, ¿cómo demonios puede resultar divertido conducir trenes? Nosotros no estábamos demasiado seguros de ello, así que instalamos una primera versión jugable del programa y, para nuestra sorpresa y escarnio, descubrimos un juego tremendamente original e inclasificable, y con todas las papeletas para ser uno de los títulos más atractivos de cuantos aparezcan en 2001. La sencilla y a priori anodina tarea de transportar pasajeros entre estaciones se convertirá gracias a «Train Simulator» en una actividad extraordinariamente adictiva. Y si eso es divertido, imaginad cuánto puede serlo conducir durante largos viajes a bordo de un tren de alta velocidad.

«Train Simulator» nos enseñará a manejar nueve locomotoras diferentes, entre las que encontraremos tres clases bien diferentes: las de carbón (dos), las alimentadas por diesel (tres) y las eléctricas (cuatro). Las primeras son las más antiguas, máquinas de vapor en el sentido más estricto de la palabra, que funcionan perfectamente tanto como convoyes para el transporte de mercancías, como para viajeros. Las locomotoras diesel sirven para el mismo propósito, aunque algunos modelos se utilizan en los ferrocarriles de cercanías para el transporte de pasajeros en líneas regulares. Los trenes eléctricos, que son los más modernos y rápidos, se utilizan para transportar viajeros a largas distancias, ya que reúnen todas las comodidades adecuadas para ello. La maquinaria de cada una de las tres clases es muy diferente, así que el programa incluirá tres tutoriales -uno por cada locomotora- para que nos familiaricemos con el funcionamiento de cada una de las cabinas.

CONCEPTOS BÁSICOS

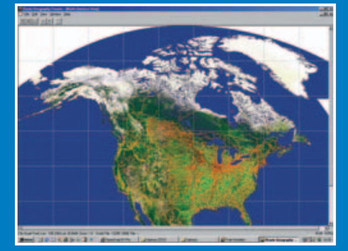
Antes de poder lanzarnos a conducir una locomotora tendremos que aprender a manejar tres dispositivos básicos, más o menos simplificados en función del modelo de tren elegido. En primer lugar, dispondremos del Reversor, una palanca que nos sirve para elegir el sentido de la marcha del tren. El segundo es el Acelerador, que nos permite variar la potencia generada por la locomotora y aumentar o disminuir la velocidad en consecuencia. El sistema de frenado incluye tres tipos de dispositivos independientes, como son los Frenos Dinámicos, los Frenos de Aire y el Freno del Tren. Sólo este último debería ser utilizado, ya que los otros pueden resultar demasiado bruscos para nuestros pasajeros o provocar accidentes. La adecuada combinación de estos tres controles nos permitirá dirigir nuestro tren a lo largo de la vía sin dilaciones ni descarrilamientos y efectuar todas

A lo largo de todo nuestro viaje, tendremos que tener mucho cuidado con los pasos a nivel.

«Train Simulator» nos enseñará a manejar nueve locomotoras diferentes, de varios tipos y de varias épocas de la historia del ferrocarril

Éste promete ser uno de los títulos más interesantes del presente año por su originalidad y su poder para mantener pegado a la silla al jugador

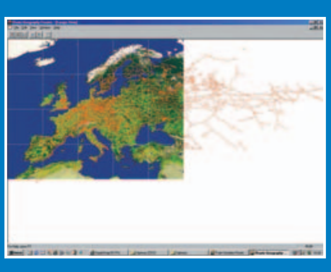




Un programa vivo

«Train Simulator» será un programa vivo y con muchas posibilidades de expansión. Parece que Microsoft ha decidido seguir una política similar a la adoptada con «Flight Simulator», un programa bastante limitado en un principio, para el que se desarrollaron numerosos "add-ons" (expansiones) que ampliaban y detallaban el mundo de juego con versiones más o menos locales. Además, los packs de expansión proporcionaban nuevos escenarios y naves que pilotar, cosa que alargaba considerablemente la vida del programa. De igual forma, «Train Simulator» permitirá a los jugadores editar todos los detalles relacionados con la ruta, el tren, la cabina de mando, la geografía de las redes ferroviarias en todo el mundo, etc. Virtualmente todo puede ser modificado en «Train Simulator», gracias al potente editor que se incluirá. Aunque «Train Simulator» tendrá un número limitado de escenarios realmente modelados en 3D, y el resto del mundo es más una simulación que una verdadera recreación de los territorios, da la impresión de que todo está previsto para seguir ampliándolo si fuera necesario, mediante el socorrido recurso de las expansiones.







Una de las vistas más curiosas es la del interior de los vagones, gracias a la cual también seremos pasajeros.



Las locomotoras diesel suelen utilizarse como línea regular para recorridos cortos.

las paradas estipuladas inicialmente en nuestro plan de viaje. Pero todo conductor de trenes dispone de ayudas adicionales para cumplir con los horarios impuestos, controlar adecuadamente la velocidad o afrontar anomalías en la vía. Nuestro pequeño ordenador de a bordo se llama Track Monitor y es una pequeña herramienta que nos aporta información sobre la velocidad permitida en ese tramo, la velocidad actual y la tendencia de velocidad, resultando un indicador muy útil para preparar maniobras con antelación. Por si esto fuera poco, el monitor nos ofrecerá una representación gráfica de la vía indicando la localización de los postes kilométricos más importantes para cada misión, indicando también la distancia hasta el siguiente punto relevante o la señalización de la pista. Sin el Track Monitor estaríamos completamente ciegos, así que conviene aprender a usarlo tan rápido como sea posible. En el caso de transportes de pasajeros, dispondremos también de otro indicador que nos ofrecerá información sobre los horarios que debemos cumplir y las estaciones en las que debemos detenernos. Toda la información necesaria aparecerá recopilada en un Cuaderno de Operaciones al principio de cada fase.

UN JUEGO VARIADO

«Train Simulator» ofrecerá numerosas opciones para mantener al jugador entretenido. Además de las "misiones" normales –en las que tendremos que cumplir objetivos muy sencillos, como seguir la ruta prefijada, evitar los descarrilamientos o detenernos en las estaciones adecuadas– encontraremos otras mucho más variadas y arriesgadas, en las que nos enfrentaremos con obstáculos como desperfectos en la vía por culpa de una fuerte tormenta, retrasos que nos obligan a conducir contrarreloj y demás contrariedades fuera de lo común. El desarrollo de cada una de las misiones dependerá de la locomotora que elijamos para llevarla a cabo y de la orografía de cada ruta, ya que las distintas características de cada una de ellas conllevará la consecución de diferentes objetivos.

«Train Simulator» promete ser uno de los títulos más interesantes del presente año y sin duda será de los más originales. Un juego novedoso donde los haya, que aportará una visión fresca y diferente de un género a menudo demasiado hermético e inaccesible para muchos usuarios no iniciados.

Tras imponer un estándar de calidad en las simulaciones de vuelo con «Flight Simulator» y su hermano gemelo «Combat Flight Simulator», Microsoft vuelve a su terreno favorito para demostrar que, en lo referente a simuladores, pocos pueden hacerles sombra.

I.C.C.

Diablo II
Lord of Destruction

Hablar de Blizzard y, en particular, de la serie «Diablo» es hablar de millones de seguidores en todo el mundo y, sin duda, en la cabeza de todos habita la duda de si «Lord of Destruction», la expansión de «Diablo II», estará a la altura de lo esperado. Por fortuna, si nos fiamos de lo que ya hemos podido jugar, parece que estos temores van a ser totalmente infundados.

«Lord Of Destruction» promete ofrecer suficientes novedades como para satisfacer de sobra las expectativas de los miles de seguidores de la serie

Más que prometedor

Aunque apenas ha transcurrido un año desde la aparición de «Diablo II» ya se cuentan por millares los que ansían ponerle las manos encima a su expansión. Y es lógico, porque si bien se trata de un período de tiempo relativamente corto, ha sido más que suficiente para que cualquier jugador medianamente interesado haya completado los cuatro capítulos del juego original y haya probado toda las posibilidades de los personajes disponibles. Pues bien, por fin hemos tenido oportunidad de probar una beta de esta expansión y podemos aseguraros que las novedades introducidas bastarán para satisfacer vuestras necesidades diabólicas durante otra buena temproada.

ASESINAS Y DRUIDAS

Una de las características de «Lord of Destruction» que más ha dado que hablar es la inclusión de dos nuevos personajes, el druida y la asesina, que junto con los del juego original amplían a seis las opciones disponibles a la hora de comenzar una partida.

La asesina es una experta luchadora extremadamente hábil que utiliza el sigilo y las artes marciales para acabar rápida y eficazmente con sus enemigos. Sin duda el más espectacular de sus tres grupos de habilidades es el de las artes marciales, mediante el que la asesina puede aprender dos tipos de ataques cuerpo a cuerpo, los de "carga", que van acumulando poder e incrementando el daño con cada golpe consecutivo propinado con éxito, y los de "finalización", que descargan en un único y demoledor golpe todo el poder acumulado por los movimientos de carga. Además, también posee habilidades de tipo psíquico que le permiten volverse parcialmente invisible, repeler telequinéticamente a sus enemigos o, incluso, crear duplicados de sí misma que luchan con todas sus habilidades. Por último, también puede colocar trampas más o menos elaboradas que dañarán a todos los enemigos que entren en su radio de acción.

Pero si la asesina es una excelente luchadora, el druida es, con total seguridad, uno de los personajes más versátiles de todo el juego gracias, sobre todo, a la variedad de sus habilidades que le permiten tanto atacar cuerpo a cuerpo como invocar criaturas o lanzar hechizos a distancia. Fruto de sus estrecha relación con la naturaleza el druida puede invocar criaturas, como lobos, cuervos o incluso plantas carroñeras, para que luchen por él. Además puede lanzar hechizos de fuego, aire o tierra especialmente potentes, como volcanes o tornados. El último grupo de habilidades es el de la licantropía, que permite al



Los hechizos del druida extraen su poder de los diferentes elementos naturales. Así puede usar este devastador chorro de frío contra el enemigo, pero también dispone de otros hechizos, como volcanes o tornados.

La quinta parte

Además de los elementos nuevos introducidos en lo que es estrictamente el sistema de juego (personajes, objetos, etc.), «Lord Of Destruction» incluirá también un nuevo capítulo que se añadirá a los cuatro del juego original. El argumento de este quinto capítulo comienza justo donde acabó el juego original, tras la huida de Baal, el tercero de los tres "diabólicos" hermanos, en busca de una piedra mágica que posee el poder de eliminar las fronteras entre el mundo real, el cielo y el infierno. Nuestra misión, lógicamente, será impedir que lo consiga y para ello tendremos que seguirle hasta las tierras de los bárbaros donde sus ejércitos han sitiado la ciudad de Harrogath, y resolver de forma consecutiva las seis misiones habituales.

Hay que hacer notar que para acceder a este capítulo habrá que haber completado los cuatro anteriores, así que no podrás entrar directamente a él con los dos nuevos personajes. No obstante, si guardas un personaje grabado con el que hayas completado el juego original, «Lord Of Destruction» incluirá la opción de adaptarlo a las nuevas reglas de la expansión para poder comenzar directamente en el último episodio.



Los ajustes hechos en el sistema de juego no son precisamente revolucionarios, pero bastarán para mejorar determinados aspectos del programa





druida adquirir las formas de un hombre lobo o un hombre oso. Además de los incrementos de sus características, como fuerza, rapidez o resistencia, el druida podrá también aprender ataques especiales en estas dos formas, consiguiendo a través de ellos un espectacular poder en el combate cuerpo a cuerpo.

DE TODO UN POCO

Además de los nuevos personajes y el nuevo capítulo, «Lord of Destruction» introduce en la serie «Diablo» alguno elementos originales en la jugabilidad. Estos no son en absoluto revolucionarios, algo que por otra parte no sería muy sensato esperar de una expansión, pero a cambio corrigen al juego original en diferentes aspectos dándole una mayor coherencia y aumentando su calidad.

Una de las novedades más interesantes que incorporará «Lord of Destruction» será que ahora nuestros personajes podrán preseleccionar dos equipaciones de armas a la vez, ya sea arma y escudo o bien sólo un arma de dos manos, para luego alternar entre ellas con sólo pulsar una tecla. Así, nuestra amazona podrá estar equipada con un arco y sus flechas para combatir a distancia, pero si las cosas se ponen "más personales" podrá cambiar su equipo por una espada y un escudo sin más que pulsar la tecla correspondiente. Por otra parte, ahora será posible equipar a nuestros mercenarios con algunos de nuestros objetos, incluyendo casco, armadura y armas, de forma que su poder, y por lo tanto su importancia, aumentará considerablemente.

Por lo que se refiere a los objetos, además de los objetos nuevos, también se han introducido algunos cambios de carácter general. Así, en «Lord of Destruction» harán su aparición seis nuevos tipos de objetos exclusivos que sólo podrán ser utilizados por una clase en concreto, como por ejemplo el tótem de los nigromantes o las calaveras de los druidas. Igualmente nos encontraremos también con armaduras en las que se podrá engarzar gemas mágicas o con objetos etéreos que no pueden ser reparados. Otro tipo de objetos nuevos muy interesante son los amuletos, que nos proporcionarán un incremento en nuestras habilidades sólo por llevarlos en el inventario. Por último, en el apartado técnico, aparte de los efectos especiales asociados con los nuevos hechizos y habilidades, en «Lord of Destruction» podremos aumentar la resolución del juego hasta unos espectaculares 800x600, algo que sin duda facilitará la visualización del juego ya que aumentará la superficie del escenario que podremos ver. Parece, en fin, que aunque todavía no es posible asegurarlo con certeza, el próximo trabajo de Blizzard va a estar a la altura de las enormes expectativas generadas, algo que, tratándose de «Diablo», resulta digno de tener en cuenta.

J.P.V.



Los amuletos, un nuevo tipo de objeto, nos conceden beneficios simplemente por estar en el inventario.



Como hombre lobo el druida ataca más rápido y con más precisión que en cualquiera de sus otras formas.



La habilidad de la asesina de generar un doble de sí misma resulta simplemente devastadora.



Algunos de los nuevos objetos, como esta cabeza de zombi, son exclusivos de un único tipo de personaje.

FLY! II

¿Un mercado a la baja?

A lo largo de los últimos años el mercado de simuladores de vuelo ha ido descendiendo de manera continua, así que le hemos preguntado a Brendan Goss si considera que esto ha sido consecuencia de que los programadores no han sabido aprovechar a tiempo todas las ventajas ofrecidas por las nuevas tecnologías, como la aceleración 3D y la posibilidad de jugar a través de Internet. Su respuesta fue rápida: "Yo creo que el estado actual de los simuladores de vuelo es la respuesta de los desarrolladores al descenso general en las ventas de los juegos de PC y al auge acelerado del mercado de las consolas. El problema que esto representa para el futuro de los simuladores de vuelo es doble. Para empezar, la escasa disponibilidad de la consola PlayStation 2 ha presionado mucho a todo la industria ya que muchos desarrolladores y distribuidores habían invertido una buena cantidad de tiempo y de dinero preparando juegos para esta plataforma sólo para comprobar finalmente que el número de unidades que han llegado al público ha sido muy poco representativo. Esto ha obligado a los editores a abandonar títulos con ciclos de desarrollo largos y caros, como los simuladores de vuelo, y a pasarse a proyectos a más corto plazo que puedan ofrecer beneficios rápidamente. Además, aunque todos los desarrolladores de simuladores han sacado partido del hardware y la tecnología más modernos, no existía ninguna consola con la potencia necesaria para manejar un simulador de gran realismo. Puede que Xbox cambie esta situación cuando finalmente aparezca, pero puesto que el principal competidor de «Fly!» es Microsoft, quizá nos veamos limitados a producir juegos para PC y Mac."

Terminal Reality, del grupo Gathering of Developers, es bien conocida por todos gracias a sus simuladores de vuelo, en especial al excelente «Fly!». Con su secuela, «Fly! II», en pleno desarrollo, hemos tenido ocasión de preguntar a Brendan Goss, coproductor del juego, acerca de las nuevas características que éste incluirá.



Un regreso por todo lo alto

Goss comenzó la entrevista hablándonos del equipo que se está encargando de desarrollar «Fly! II». "Todos los miembros del equipo tienen un largo historial como usuarios de simuladores de vuelo," nos explicó Goss. "Muchos incluso tienen abundante experiencia en el campo de la aviación. En total el equipo consta de 14 personas: seis programadores, seis artistas y dos productores. Incluso Mark Randel, presidente de Terminal Reality, aporta su amplia experiencia y conocimientos. Pero aunque toda la gente del equipo es sin duda la mejor en su campo, también hemos tenido una enorme respuesta de la comunidad de usuarios así como de los fabricantes de aviones. Consideramos «Fly! II» como el "«Fly!» del pueblo", ya que está siendo diseñado y desarrollado íntegramente a partir de las sugerencias de los aficionados."

A VISTA DE PÁJARO

Un aspecto fundamental en cualquier simulador de vuelo son los terrenos, así que le preguntamos a Goss acerca de si vamos a poder disfrutar de escenarios reales, y de cómo han obtenido todas las imágenes de los terrenos. "Uno de los cambios principales que vais a poder disfrutar en esta nueva entrega", nos respondió, "es la inclusión de la herramienta «Terrascene II» y con ella la de unas asombrosas imágenes que equivalen a fotos de 7.5 metros tomadas desde un satélite, lo que dará como resultado uno de los simuladores de vuelo más detallados del mundo hasta la fecha. Sin desvelar ninguno de nuestros secretos, creo que el público quedará impresionado con los progresos que hemos realizado en todos los aspectos de nuestro sistema de terrenos, incluyendo efectos como mayor resolución en las texturas del suelo, mallas de elevación, y una distancia de visión entre cuatro y cinco veces mayor que la de «Fly!». Con respecto a las ciudades, en el juego se incluyen Nueva York, Los Ángeles, San Francisco, Denver, Washington, Londres, París, Calgary, Vancouver, Hong Kong y Columbia Gorge, que será el área de entrenamiento. Sinceramente pensamos que los usuarios quedarán impresionados con el aspecto del juego, y aunque no puedo dar detalles de nuestro motor 3D, puedo afirmar que fijará un nuevo estándar en la industria en cuanto a gráficos de alta calidad."

Los amantes de las emociones fuertes podrán apagar incendios forestales desde la cabina de un helicóptero.

Junto con el juego se incluirá un editor de escenarios totalmente nuevo que en menos de cinco minutos nos permitirá diseñar un mundo ideal a partir de una enorme variedad de casas, elementos de aeropuerto, vallas, luces, árboles, etc., con los que personalizar el escenario. De entre todas las novedades incluidas en «Fly! II» quizá la más interesante sea la introducción de "Aventuras" diseñadas para darle un objetivo al vuelo. Algunos ejemplos de aventuras serán apagar incendios forestales o transportar a motoristas accidentados.

El realismo y la calidad gráfica alcanzados por «Fly! II» prometen ser simplemente revolucionarios

VIVIENDO AVENTURAS

Acerca de este modo aventura Goss quiso aclarar lo siguiente: "Pretendemos fijar un nuevo estándar no sólo en detalle visual, sino también en modelos de vuelo, sistemas y, lo que es

Uno de los mayores atractivos del juego será el modo Aventura que nos permitirá realizar pequeñas misiones dentro del simulador

Un amplio catálogo

Una de las preguntas inevitables era de dónde han salido los datos para todos los aviones del juego. Goss nos respondió: "Hemos colaborado estrechamente con todos los fabricantes que estarán representados en el juego y hemos llegado muy lejos para asegurarnos de que nuestros sistemas y modelos de vuelo son tan precisos y realistas como es posible serlo. Todos nuestros modelos han sido enviados a los fabricantes para conocer su opinión al respecto, y hemos hecho todos los cambios necesarios hasta obtener su aprobación. Para daros una idea del realismo que hemos alcanzado con nuestros aviones, cuando acabamos esta parte del trabajo dos de los fabricantes que habían estado trabajando con nosotros nos preguntaron si podían usar «Fly! II» para entrenar a sus clientes en el pilotaje de los aviones reales." La lista de aviones que podremos pilotar es simplemente impresionante, pero entre ellos destaca el Pilatus PC12, que ha sido seleccionado por los usuarios de simuladores de todo el mundo como el avión más deseado en un simulador de vuelo. Por primera vez en un juego de este género podremos pilotar este fantástico aparato por escenarios de todo el mundo. Además del Pilatus también podremos pilotar muchos otros aviones, incluyendo el helicóptero Bell 407, la avioneta Cessna C172, el Raytheon King Air 200 y el Boeing Jumbo 777.

más importante, diversión; en este sentido pensamos que el modo "Aventura" le gustará a todo el mundo. El sistema de guiones para aventuras permitirá al usuario descargar cientos de aventuras diferentes y usarlas en el simulador. Estas aventuras no están sólo dirigidas a los usuarios más experimentados, sino que están pensadas también para satisfacer a aquellos que normalmente no juegan con simuladores de vuelo. Lo importante es la diversión, ya sea haciendo acrobacias con el helicóptero, volando bajo los puentes o, en general, haciendo cosas que no harías nunca en un avión de verdad por miedo a un accidente pero que siempre habías deseado hacer. Por otra parte, los pilotos "de verdad" podrán probar sus habilidades enfrentándose a emergencias y a todo tipo de condiciones adversas."

"Otras de las nuevas sorpresas de «Fly! II»", nos explicó Goss, "son que el juego será compatible con los sistemas «Roger Wilco», «SKY! Environment Exciter» y el panel para vuelo instrumental «172 Skyhawk IFR». «Roger Wilco» es un sistema de chat en tiempo real que permite a los pilotos conversar entre ellos. «SKY! Environment Exciter» podrá producir luz solar y nubes extremadamente realistas, modelos climáticos detallados, tanto aleatorios como configurados personalmente, iluminación nocturna de gran precisión así como gráficos mejorados para pistas de aterrizaje y despegue y edificios de aeropuertos. En cuanto al panel de instrumentos «172 Skyhawk IFR», permitirá a los jugadores pilotar en todas las condiciones climáticas utilizando los instrumentos en vez de la visión como herramienta principal de navegación." Además, el juego también incluirá simulaciones de emergencias y accidentes en vuelo realistas, así como un nuevo modo multijugador desarrollado tanto para el apartado de simulación como para el de aventura.



La fidelidad en la reproducción de cada detalle de los aviones llegará hasta extremos casi enfermizos.



A pesar de la calidad gráfica del juego no aparecerán en él figuras humanas de ningún tipo.



El nuevo sistema de terrenos nos permitirá disfrutar de ciudades reproducidas casi fotográficamente.

El sistema determinará automáticamente las actualizaciones necesarias para cada usuario situado en la misma zona, de forma que todos podrán participar en una única y enorme partida multijugador.

EN RESUMEN

Resumir todas las novedades del juego le resultó a Goss bastante duro, pero aún así lo intentó con su mejor voluntad: "«Fly! II» ofrecerá muchas características novedosas, pero una de las más importantes será sin duda su potencia gráfica. La disponibilidad y el bajo coste de la memoria RAM y de las tarjetas de vídeo nos ha permitido poder dar un salto generacional en el nivel de detalle del avión, el terreno, las nubes y, en general, todos los aspectos del simulador. De hecho este juego será el primer y único simulador de sobremesa disponible hasta la fecha en ofrecer un escenario global con precisión VFR, junto con un editor de escenarios y algunos de los aviones más avanzados y populares que existen. No nos hemos visto limitados por la tecnología, sólo por el tiempo."

Sugerente, ¿verdad? Sólo nos queda añadir que si «Fly! II» tiene ya un aspecto impresionante cuando todavía faltan varios meses para que esté completado, estamos realmente impacientes de poder disfrutar de la obra terminada. Seguro que vosotros también.

J.P.V.

Wizardry 8

Linda Currie, en su mesa de trabajo.

El hecho de que un título sea capaz de mantenerse con vida durante veinte años, no viene sino a confirmar que las fórmulas esenciales de éxito de los productos de entretenimiento son ajenas a las modas. El espíritu de «Wizardry», en sus siete manifestaciones, ha cautivado a jugadores de todas las edades. Hoy, aquel juego diseñado por dos estudiantes, Robert J. Woodhead y Andrew C. Greenberg, que apareció a principios de los ochenta, se prepara para recoger nuevos frutos en un momento en que el rol vive una nueva edad dorada.

Sobrevivir a Wizardry

El continuo lanzamiento de títulos basados en sagas de indudable éxito y los numerosos juegos cuyo único argumento es el tirón de ventas de ciertas películas (Star Trek, Star Wars), podrían llevarnos a pensar que el mercado está poco inspirado en los últimos tiempos. Linda Currie, directora creativa de Sir Tech y productora de «Wizardry 8» se muestra, sin embargo, muy optimisma, por lo menos en lo que al género de los JDR se refiere: "En los últimos años se ha podido apreciar una indudable resurrección del género y algunos de los títulos más vendidos en la actualidad son juegos de rol, en cualquiera de sus vertientes: la arcade, la clásica o la cien por cien online. No cabe duda de que los juegos de rol, digamos, ligeros –aquellos en los que predomina la vertiente arcade– han contribuido enormemente a conseguir nuevos adeptos para el género que han buscado después productos de rol más puro. Y es que una vez que se descubre el rol en toda su plenitud, el resto de juegos resultan demasiado... simples".

Podemos decir que el primer «Wizardry», que salió para MSX hace veinte años, fue un juego revolucionario en muchos aspectos. Por ejemplo fue pionero a la hora de emplear la cámara subjetiva, una perspectiva totalmente innovadora para la época. Pero su principal virtud fue, sin duda, la adaptación de la mecánica de juego del rol al mundo de los ordenadores.

Hoy en día, con la mezcla cada vez mayor de géneros, resulta quizá complicado delimitar las características fundamentales del género. Para Linda Currie "un JDR se puede definir como un juego en el que el jugador asume el papel de uno o varios personajes, cuyas características (virtudes y limitaciones) están perfectamente representadas y en cuyo desarrollo el jugador participa activamente. Durante la aventura se plantean combates o misiones, que sirven para conseguir más experiencia y algunos objetos que harán que nuestros personajes sean cada vez más poderosos. Asimismo, las misiones se organizan dentro de un argumento general, relativamente abierto". El tiempo ha demostrado que la combinación de todos estos factores es extraordinariamente adictiva. La lista de títulos que podemos citar es interminable. Últimamente la referencia en el género, dentro de su vertiente más pura, han sido los títulos de Black Isle, que combinan los elementos de juego más rigurosos y ortodoxos con un entorno gráfico impresionante. La pregunta es inevitable: ¿qué puede aportar «Wizardry 8» frente a juegos como «Baldur´s Gate II», y lo que es más importante, frente a todos los títulos de la saga?

MÁS Y MEJOR

Quizá la novedad fundamental de «Wizardry 8» con respecto a sus predecesores sea el nuevo engine 3D, que permitirá una total libertad de movimientos. "Con el motor 3D" nos explica Linda "hemos sido muy ambiciosos. Queríamos un enorme mundo en tres dimensiones que estuviera lleno de monstruos y de objetos. Y podemos decir que estamos muy satisfechos con el resultado obtenido".



Los gráficos han sido uno de los aspectos más cuidados.

Uno de los aspectos más interesantes que propone «Wizardry 8», como novedad que amplía y profundiza en el género, es el sistema de personalidades, que permite elegir una (habrá 36 disponibles) para cada personaje de los seis que pueden componer nuestro grupo. Esa personalidad evolucionará a lo largo del juego, pero sobre todo hará que nuestro personaje reaccione de manera distinta ante las situaciones, lo que a veces nos ayudará a conseguir nuestros objetivos y otras veces nos creará problemas.

«Wizardry 8» introducirá algunos cambios en las clases disponibles, además de alguna otra nueva



Regreso al futuro

Wizardry 1 — Proving Grounds of the Mad Overlord

Wizardry 2 — The Knight of Diamonds

Wizardry 3 — Legacy of Llylgamyn

Wizardry 4 — The Returnd of Werdna

Una saga como «Wizardry» tiene tanta historia a sus espaldas, que haría falta un libro para poder contarla con todos sus detalles. En las imágenes de cada uno de los capítulos de la serie se puede apreciar la evolución que han vivido los videojuegos para ordenadores personales en las últimas dos décadas. Todo un viaje, ¿verdad?

Wizardry 5 — Heart of the Maelstrom

Wizardry 6 — Bane of the Cosmic Forge

Wizardry 7 — Crusaders of the Dark Savant

Wizardry 8



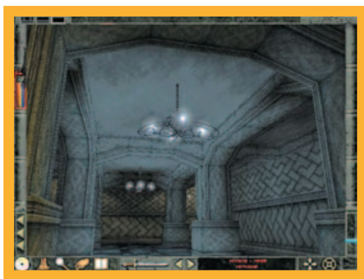
Algunos personajes podrán divisar a los monstruos antes de que ellos les vean, permitiendo así preparar emboscadas o evitar el combate



El interfaz del juego es extraordinariamente intuitivo.



Como siempre, convendrá observar antes de actuar.



Una exploración del interior de un tenebroso edificio.

Por supuesto que la personalidad no vendrá a sustituir las tradicionales estadísticas de este tipo de juegos. «Wizardry 8» tendrá tantas opciones que no decepcionará a ningún jugador de rol, ni siquiera a los más experimentados. El sistema de creación de personajes será parecido al de la entrega anterior. Se podrá elegir entre 11 razas distintas y 15 clases. Con respecto a las clases hay algunos cambios. En «Wizardry 8» disfrutaremos de la posibilidad de ejercitar cualquier profesión, independientemente de la raza de nuestro personaje. Además de las modificaciones en las clases existentes (como los ladrones o los bishops) contaremos con una nueva, "gadgeteer" (algo así como el que hace artefactos), cuya habilidad será precisamente la de combinar objetos para fabricar poderosas armas de destrucción. De todas formas, aunque la creación y control de personajes parezca una tarea lenta y complicada, en Sir Tech se han esforzado por facilitar la labor de los usuarios. "Todo el sistema de juego de los JDR está basado en las estadísticas. Encontrar el término medio que aporte la suficiente complejidad sin llegar a saturar al jugador no es fácil, pero creo que nosotros lo hemos conseguido. Es algo parecido a las damas y el ajedrez. Las damas son mucho más simples, pero menos interesantes. El ajedrez, sin embargo, es fácil de aprender –movimientos y jerarquía de las piezas– pero sus posibilidades son ilimitadas."

A este completísimo sistema de creación de personajes hay que sumarle los más de 100 tipos de monstruos y hechizos, los 300 objetos –de los cuales unos 175 son armas–, y los 75 NPC principales, a los que hay que añadir los secundarios. Otro aspecto del que Linda Currie se muestra particularmente orgullosa son los diálogos. "Cada tipo de personalidad disponible en el juego tiene unas 100 líneas de diálogo, al igual que los 75 NPC principales; y todos los personajes hablarán continuamente durante los movimientos y los combates".

Además, todos aquellos que conserven sus personajes de las dos últimas entregas de la saga, podrán importarlos para jugar en «Wizardry 8», aunque sufrirán un reajuste para compensar.

El sistema de combates será similar al de entregas anteriores. Al principio de cada fase, se introducirán las ordenes pertinentes y luego la IA irá resolviendo la lucha, según las estadísticas de cada cual. En «Wizardry 8», como novedad, podremos variar la velocidad, existiendo la opción de disputar combates en tiempo real y podremos mover a nuestro personaje en plena lucha para buscar la espalda del enemigo. Además, según las características de cada personaje, podremos, por ejemplo, divisar a los monstruos antes de que ellos nos vean, permitiéndonos preparar emboscadas o rehuir la lucha. Incluso puede darse el caso de que el ruido de un combate atraiga a monstruos cercanos o a NPC amigos.

Por contra, el juego no contará con ninguna opción multijugador disponible. "Nos hemos esforzado por crear una aventura de enormes dimensiones," nos explica Linda "y hemos querido orientar todos nuestros esfuerzos en ese sentido".

El Dark Savant ha abandonado Lost Guardia con el Astral Dominae. Nuestros héroes, después de perseguirle, se despiertan en una playa desierta con un montón de preguntas sin respuesta. Otra vez empieza la aventura...

D.D.F. / L.E.C.

Hidden & Dangerous 2

La segunda parte de «Hidden&Dangerous» ya ha hecho correr ríos de tinta, no en vano se trata de un juego que cuenta con un buen número de seguidores. Para saber más cosas sobre este esperado título, hemos hablado con Thomas Pluharik, responsable del diseño del programa.

La guerra en primer plano

Creado con el mismo engine de «Mafia», las primeras imágenes del proyecto desvelan profundos cambios con respecto a la primera parte, con multitud de nuevos elementos. Para empezar, se ha puesto más atención a la jugabilidad del modo de un jugador. El objetivo de Illusion Softworks es hacerlo más apasionante, para que el jugador sienta que realmente asume el rol de jefe de la misión. Para ello, tanto el guión como el desarrollo de la misión serán más atractivos y complejos, con multitud de guiños a películas como "El puente sobre el río Kwai", "El nido de las águilas", etc.

AMBIENTACIÓN HISTÓRICA

Para conocer de primera mano todos los detalles sobre «Hidden&Dangerous 2» nos reunimos con Thomas Pluharik, responsable del diseño del programa. Nos comentó que "el jugador empieza como un oficial de segundo rango en la brigada del servicio especial. El guión gira alrededor de este soldado, herido en Dunkerque, que decide unirse a la brigada del servicio especial, que empezó a ser operativa en 1940. No sólo tratará de cumplir con sus objetivos, también se ocupará de otros asuntos secretos". Se han recopilado archivos reales históricos para reconstruir con total realismo y verosimilitud el ambiente de la segunda guerra mundial. El caos, la destrucción, las expresiones de los soldados, todo ello captado de películas de la época, está fielmente representado en todo el entorno del juego. Según Pluharik, "las heridas de guerra y la atmósfera opresiva inundan las imágenes, que mezclan fotografías retocadas con fotografías reales".

«Hidden&Dangerous 2» tendrá 24 misiones, repartidas a lo largo de nueve campañas. Pluharik comenta que "estas misiones varían en complejidad, desde incursiones de un sólo soldado a operaciones con un grupo completo. Cada misión tiene sus propios objetivos y escenario, y habrá tantos elementos inesperados y aleatorios que el jugador jamás repetirá las mismas acciones. Los hechos tienen lugar entre 1941 y 1945, en los lugares donde operaron las unidades especiales de la armada británica, como África, sin olvidar el último tramo de la guerra, con los aliados y los soviéticos marchando hacia Berlín". Para lograr que el enemigo se muestre en su forma más real, han sido retratados algunos personajes del régimen alemán y es posible ver a Hitler en multitud de cuadros en los cuarteles del ejército alemán. "Nos hemos asegurado que no sólo los uniformes sean los correctos, también se ha adaptado la forma de actuar de algunos personajes alemanes. Es evidente que un juego sólo es un medio de entretenimiento, y afortunadamente la mayor parte de la gente lo ve así, pero es sorprendente la cantidad de jugadores que detectan errores en la recreación histórica", señaló Pluharik. Esta autenticidad es extensiva a todos los elementos del decorado y a los materiales. "Aunque pasamos mucho tiempo recabando información sobre el armamento, cómo se comportaba, su funcionamiento y apariencia,

«Hidden&Dangerous 2» tendrá 24 misiones, repartidas a lo largo de nueve campañas; y cada misión tendrá sus propios objetivos y escenarios específicos



El entorno 3D reproduce con fidelidad los escenarios reales de la guerra hasta los últimos detalles.



Los decorados reproducirán la parquedad y crudeza que tantas veces hemos visto en las películas.

En esta segunda parte, los soldados no morirán de forma instantánea sino que sufrirán distintos tipos de daños, según el lugar en que hayan recibido el disparo


La conducción de los vehículos será una de las claves para superar algunas de las misiones.


Se ha trabajado mucho en el motor gráfico pensando también en las máquinas más lentas.


Las misiones se desarrollan en distintos escenarios y tienen distintos objetivos.



Podremos emplear muchos tipos de armas, pero habrá que decidir cuál es la apropiada para cada situación.

siempre se ha tenido en cuenta que la jugabilidad era lo esencial. Hemos trasladado todo el arsenal de armas, desde el rifle más sencillo al complicado AKA 3 alemán", nos comentó Pluharik.

Todas las misiones en las campañas se unen por la historia, por los objetivos y porque deben jugarse de modo lineal. Cada misión superada con éxito significará un aumento de las habilidades, que crecerán junto a la experiencia, el arsenal y los recursos logísticos.

ELEMENTOS DE JDR

Nuestro personaje, el héroe de Dunkerque, se unirá a otros tres soldados, cada uno con su propio carácter y comportamiento autónomo. Cada soldado tendrá un inventario que puede usar de forma independiente. Pluharik adelantó que "el inventario funcionará de forma similar al de cualquier juego de JDR: los jugadores ponen los objetos en sus manos o en las mochilas. Como algunos de los soldados de nuestro equipo llevarán objetos de vital importancia –la radio, una ametralladora–, será necesario protegerlos a toda costa. Los elementos de rol también se dan en el desarrolo de la habilidad de los soldados auxiliares. Será posible escoger a los soldados más adecuados por sus características para cada campaña diferentes, y reemplazarlos al término de la misión por los que están en la reserva". Se incorpora una serie de atributos a cada soldado, para que la selección del grupo sea importante. Si un soldado es bueno en las acciones de infiltración significará que es el adecuado para abrir puertas, avanzar en sigilo y demás.

Uno de los aspectos más criticados en la primera parte ha sido la muerte instantánea del soldado, pues en la mayoría de los casos cualquier disparo ocasionaba la muerte. Este defecto ha pasado a la historia en «Hidden&Dangerous 2». Si un soldado recibe un balazo en la pierna, sus movimientos reflejarán esta lesión y se moverá más lentamente. Cuando la herida sea en el brazo, el soldado no podrá usarlo, etc.

OPTIMIZACIÓN

Respecto a los requisitos de hardware, Pluharik nos dijo que "hemos trabajado mucho en el motor gráfico para optimizar la generación de los polígonos, de tal forma que los usuarios con las máquinas más lentas conseguirán tanto calidad visual como los propietarios de los compatibles más potentes. Las opciones de configuración permitirán seleccionar el nivel de detalle".

La interfaz ha sido completamente rediseñada y tanto el despliegue táctico como la acción se visualizan en la misma ventana. El control táctico permite desplazar fácilmente a los soldados. La interacción con los objetos se ha multiplicado, pero en ningún caso entorpecerá la libertad y rapidez de la acción. «Hidden & Dangerous 2» todavía estará en desarrollo cuando leáis estas líneas, pero se espera que esté disponible en Septiembre.

D.D.F / A.T.I.

Escuela de Estrategas

El calor invita a abandonar los, otrora, acogedores cuarteles de invierno, así como mudar la cota de malla por tejidos más frescos. Con la llegada del verano se hace necesario cambiar el campo de batalla virtual por terrazas y otras fiestas. Las arengas que rompen el fragor del combate son reemplazadas por los maullidos de los ritmos veraniegos más "in". La bandera blanca ondea al viento.

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Nuestros particulares comicios no cesan ni en verano, y es que la campaña electoral está estratégicamente discutida. Acerca de los estatutos del sufragio nos pregunta Rafael Torres, que sepáis todos que cada mes podéis remitirnos vuestra puntuación, tanto por e-mail como por correo convencional. Clausurada esta sesión, los resultados son los siguientes: la liga abolicionista de "aprenda inglés con «Red Alert 2»" ha conseguido su propósito.





1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. Red Alert 2
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Dungeon Keeper 2
7. WarCraft II
8. Heroes of Might & Magic III
9. Caesar III
10. Homeworld

«Age of Mythology»

«Etherlords»

Estrategia de una Noche de Verano

Compañeros estrategas, una vez más sufrimos los rigores del bochorno y del ocioso mes de Julio. Este receso favorecerá la creatividad, de modo que el retorno a la actividad que los galones exige no se vea menoscabada. Sin olvidar el bienestar de nuestras obligaciones como adalides, en este primer consejo estival del milenio, concedemos audiencia a los camaradas.

José Ángel Magaña Montero (desde Rentería) comparece ante el pleno de la Escuela de Estrategas para requerir le sean conferidos los salvoconductos que le permitan alzarse como señor de la mazmorra en «Dungeon Keeper 2». En plena partida pulsa "Ctrol+Alt+C", y después introduce los siguientes códigos: "do not fear the reaper" para saltar de nivel, "now the rain has gone" para desvelar todos los rincones del escenario, o "show me the money" aporta una inyección de calderilla a tu patrimonio. Si optas por el comando "what are yoy looking at" seguido del que revelaba el mapa, tendrás un chivato que marcará la localización de tu objetivo.

Aprovecha la ocasión para preguntarnos por la fecha de lanzamiento de «WarCraft III: Reign of Chaos». José Ángel, presuntamente, la víspera del último día de este año 2001 debería de estar disponible en Norteamérica.

Abel Rodríguez nos pide la dirección URL de alguna web actualizada que trate sobre «Los Sims». La más interesante que hemos podido encontrar está colgada en: www.thesimsresource.com.

Alfredo Quejada quiere saber cómo debe hacer para que un trigger en «StarCraft» esté operativo durante toda la misión. Es fácil, Alfredo, tan sólo tienes que finalizar la redacción del mismo con la acción "Preserve Trigger". Eso sí, es muy importante que te asegures de que este comando está el último en la lista de acciones. Por cierto, tu escenario 'Where the zerg' tiene muy buena pinta, ¡a ver cómo queda!

Algunas ayuditas para «Tiberian Sun» son el objeto de la petición de Roberto de Nóbrega.

Ahí te va el primero, para conseguir remover el límite máximo de unidades durante la misión duodécima, en la segunda entrena exactamente 68 soldados de infantería, y asegúrate de que ninguno de ellos sea herido o abatido. Otra. Si lo que buscas es conseguir el escenario secreto del GDI, en la fase donde tienes el objetivo de demoler la planta de armas químicas del NOD, libera antes a los mutantes allí retenidos. En la siguiente misión tendrás que hacer lo mismo con el campamento de aprovisionamiento, aquí antes de cumplir con tu deber, movilízate hacia el noroeste hasta que halles un tren. Con esta pacífica acción conseguirás un retén de refuerzo mutante y un nuevo objetivo



Noticias

Tras la clausura del E3 las nuevas acerca de títulos escasean, habrá que esperar hasta el ECTS para volver a sobrecogernos. No obstante, aquí tenéis alguna con la que refrescar la paciencia.

Los chicos de Ensemble Studios han anunciado la fase de desarrollo en que se encuentra el último episodio de su saga «Age of Empires». La noticia nos llega después de que se hiciera pública la absorción que Microsoft ha hecho de este equipo tejano, valor consolidado en este difícil mundillo de la estrategia. El nombre de este nuevo reto es «Age of Mythology», la 3ª entrega. La noticia llega algo más lejos: se trata del primer «AoE» en 3D. De nuevo regresamos al génesis de las civilizaciones, aquel oscuro momento cuando lo inexplicable se convertía en divino. Tendremos ocasión de jugar con los griegos, los egipcios o los vikingos… si bien en esta edición tendremos que combatir a criaturas mitológicas. Sin perder el (buen) criterio de un intrincado sistema económico, sustrato del subsiguiente desarrollo militar, se nos pondrá a prueba con la nueva IA y la mejorada interfaz (más intuitiva, si cabe). Se trata de todo el espíritu de «AoE», si bien, emperifollado en un detalle gráfico equiparable al del conjunto. Se nos promete la reproducción de un terreno con una iluminación realista, hasta el punto de simular cualquier momento del día. Los efectos no irán a la zaga, por fin podremos recrearnos con olas y otros muchos fenómenos naturales. ¿O quizá deberíamos decir divinos?

A finales de año, será publicado «Etherlords» el último trabajo de la desarrolladora moscovita Nival Interactive. Todo un juego de estrategia por turnos en (suculentas) 3D, que al parecer, aderezará los duelos mágicos propios de los juegos de cartas con la gestión de recursos. Para ello se han incluido 300 hechizos, disponibles para ser invocados de modo que configuramos nuestro particular estilo de combate. Tendremos la posibilidad de reclutar 64 héroes, pertenecientes a 4 razas, cada una con sus particularidades. Para conseguir aupar las habilidades y conocimientos de nuestro grupo tendremos que recurrir a la diplomacia, y a la política de alianzas. Uno de sus puntos fuertes parece el dedicado al juego a través de Internet. De momento toca esperar hasta otoño.

Otro de los grandes valores expuestos en el E3 fue «Los Sims Online», con el que Electronic Arts permite a Maxis hacer las delicias del respetable



«Dungeon Keeper 2»



«WarCraft III: Reign of Chaos»

(que satisfarás introduciendo al secuestrador en el tren). Para conseguir el acceso a la misión "Power Grid" sólo tendrás que dar cuenta de los tanques químicos.
Sentimos dar una mala noticia a Borja Durán, enamorado de la controvertida saga «Dungeon Keeper», y es que por el momento los chicos de Bullfrog no han anunciado el desarrollo de una tercera parte. Tampoco son positivas las noticias para Albert Yagues, puesto que Proein (que antes distribuía en España a Hasbro, la productora de «Mechcommander Gold») no llegó a comercializar este producto. Lo sentimos, estrategas, una verdadera lástima para todos los amantes de Battletech.
Al camarada Jorge De la Calle, para conseguir «Jagged Alliance 2: Unfinished Business» le remitimos a la página de compra de Interplay en: www.interplay-store.com. ¡Aquí seguro que lo encuentras!
Evitad las acometidas infrarrojas del senescal Lorenzo, contumaz y atroz donde los haya. Un buen factor de protección será suficiente para manteneros a salvo. En Agosto, más.

El Miliciano Partizano



«Los Sims Online»

El truco del mes... Trópico



Para activar los trucos tecléalos presionando CONTROL.

RAPIDO
Activa la construcción instantánea.

MUERTE
La unidad seleccionada muere.

REMOVEPEOPLE
Borra toda la gente del mapa.

EXACTO
Permite fijar un valor exacto a las arcas.

POLITICALDIFFICULTY
Cambia la dificultad política.

ECONOMICDIFFICULTY
Cambia la dificultad económica.

RATEDDIFFICULTY
Cambia la dificultad del mapa.

IMPORTMAP
Importar un mapa en formato PCX, con una gradación de oscuro a claro determinada por la altitud.

usuario famélico de affairs granhermanescos. Todo esto será posible, ahora con vecinos virtuales controlados por otras personas... ¡el chat tiene las horas contadas! Desde principios del 2002, los Sims en grupos de 30 podrán interactuar en tiempo real en su barrio online. El precio se calcula en 50$ por la licencia, y luego 10$ mensuales. Los menores de 13 años para ser dados de alta necesitarán permiso expreso de sus padres (a través de un fax o carta). No obstante las restricciones serán muchas para salvaguardar la integridad de todo usuario, incluso serán controladas las capacidades para editar objetos. El modo de juego será el clásico de los «Sims», salvo que en esta ocasión la necesidad de comunicación se solventará con enormes bocadillos. Los idiomas serán un inconveniente a tener en cuenta... será algo así como la Torre de Babel. Si superamos éste óbice, nada nos impedirá alcanzar la fama y el respeto de todo el vecindario... respetando las normas de conducta veladas por los moderadores oficiales.

Tras intentar colocar (infructuosamente) dos franquicias en el concurrido nicho de la estrategia, LucasArts contraataca. «Rebellion» y «Force Commander», dos conatos desafortunados, trataron de aprovecharse con anterioridad de la buena voluntad de los miles de incondicionales de "Star Wars" para curarse en salud, en esta ocasión, la filial más lúdica de George Lucas, Ensemble Studios, ha garantizado el éxito de su última incursión en el género. El candidato que nos presenta LucasArts es «Star Wars Galactic Battlegrounds», presentado en el E3.
Sobre la base de los dos títulos de la saga «Age of Empires», asistiremos a los enfrentamientos entre el Imperio Galáctico con la Alianza Rebelde, los Wookies, los Gungan o la Flota Real de Naboo contra la Federación de Comercio. Un total de 300 tipos de unidades y estructuras harán las delicias del usuario seguidor de Star Wars.

Temas para Debate


«Los Sims Online»



Jorge García Lopera, ilustrado en el apasionante "ars belli", nos remitió allá por Abril una extensa e interesante misiva en la que exponía (magistralmente) el rol que a lo largo de la historia ha venido desempeñando el cuerpo de caballería.
Por lo concurrido de esta (breve) sección nos limitaremos a reproducir una minúscula parte de su epístola: "¿no echáis en falta un juego en el que tus soldaditos se comportasen como los sims –con hambre, sueño, fatiga, moral–, con 24 horas para poder atacarles cuando quieras y en las condiciones que quieras –cuando duermen, cuando sólo son una pequeña escolta de un convoy de aprovisionamiento, cuanto entras en sus líneas y acabas con sus cosechas y sus líneas de producción, dar golpes de mano cuando están en el baño o comiendo…".
La verdad es que tu idea nos parece más que digna de tener en consideración. No obstante, no sería más que un «Los Sims» bélico, en tanto que una pretensión más amplia no pasaría de ser poco factible, aunque sí muy atractiva. Todo es cuestión de que la gente de Maxis, y de Electronic Arts, vea sus posibilidades. En la misma línea, la de configurar la excelencia de los elementos de un juego de estrategia, se encuentra la opinión vertida por Antonio Urones. Este estratega apuesta por un wargame inspirado en la Guerra Civil española. Fundamenta su argumentación sobre: la existencia de incuestionable calidad en nuestro país, sobre la prolija literatura al respecto, y el hecho de que "… producirá un tirón de ventas el destacar la participación de los voluntarios internacionales… y desde el otro lado los italianos del CTV fascista o los aviadores alemanes…".
Nadie cuestiona la relevancia de esta (desgraciada) contienda, sin embargo, el transcurso –estratégicamente hablando- no fue en absoluto racional, y eso puede dificultar la tarea de seleccionar las acciones suficientes como para completar una campaña.



Sin pagar Juegos On Line Gratuitos





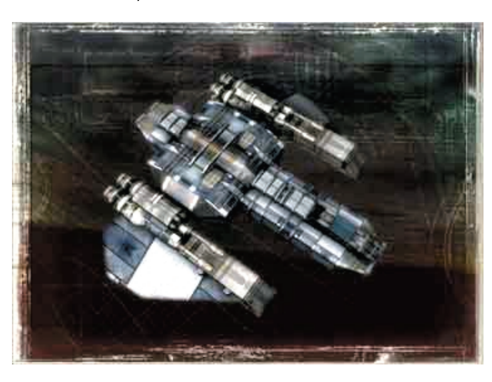
Hace ya mucho tiempo que se viene hablando de los juegos que sólo tienen opción multijugador. La gran mayoría de los mismos, aunque de gran calidad, como «Ultima Online», «Everquest» o «Asheron's Call», son de pago. Un pago que se realiza a través de insidiosas cuotas mensuales que echan atrás a un gran número de usuarios, al menos en España. Ante esto no es raro que sean muchos se pregunten si en la gran red no existirán juegos similares que, sin tener que llegar a la calidad de los citados anteriormente, puedan ofrecer una buena relación calidad/conexión, siendo totalmente gratuitos. Bien, la respuesta a esta pregunta es un gran SÍ; sí que existen este tipo de juegos y se encuentran disponibles en Internet para todo aquel que desee probar suerte. Este mes hemos hecho una selección de los cuatro juegos, a nuestro juicio, más interesantes por su nivel técnico, jugabilidad, desarrollo y calidad en general. Los cuatro son pequeñas joyas, porque en su interior esconden más de lo que uno pudiera llegar a imaginar en un principio. Son: «Argentum Online», «Subspace: Continuum», «Tibia» y «Mankind».

MANKIND
Conquista *el* universo

DIRECCIÓN: www.mankind.net **GÉNERO:** Estrategia

CPU: Pentium II a 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta Aceleradora:** Sí, Direct 6.X





Imaginad un juego como el mítico «Ascendancy», que nos permitiera vivir en un universo infinito, plagado de constelaciones y de sistemas solares; donde multitud de especies diferentes y civilizaciones interaccionaran. Con unos gráficos actualizados, con multitud de opciones y variables posibles. Añadidle el hecho de que nuestros aliados y adversarios sean otras personas tan reales como nosotros. Sumad todo estos factores y tendréis «Mankind». Un juego del todo revolucionario que, aunque en nuestro país no ha tenido prácticamente repercusión, ha resultado todo un éxito en Estados Unidos y en otros países de Europa. El universo de «Mankind» está compuesto por billones de planetas, cada uno con sus respectivas características, libres para explotar por parte de los jugadores; actualmente hay más de 100 000 jugadores suscritos al juego. Los principales enfoques son la exploración espacial, la colonización, el comercio y la guerra.

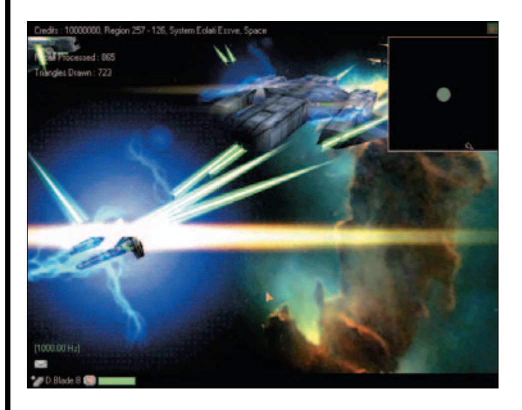
El juego al estar montado sobre un mundo persistente está sujeto a una continua evolución que lo va cambiando poco a poco, con actualizaciones, nuevas naves, edificios, etc. Esto se hace en forma de parches que los jugadores casi no notan. Quizá, lo único negativo del juego es que es semigratuito, es decir; podemos jugar sin tener que pagar, pero contaremos con restricciones en cuanto al número de unidades que podamos dirigir o de tecnologías por investigar. En cambio, si nos hacemos con la versión ilimitada, por la que hay que pagar unos 49$ cada 6 meses, podremos disponer de todas las opciones posibles del juego, dirigir a miles de unidades a la vez y tenerlo mucho más fácil para conquistar otros mundos y otras civilizaciones. En la página web de «Mankind» podremos encontrar una completa relación e información de las tecnologías, disponibles, vehículos, edificios, y demás cosas necesarias para poder dominar el juego con soltura.



Una de las características más llamativas del juego es el número de usuarios y naves que el servidor puede gestionar simultáneamente.



Las alianzas acaban convirtiéndose en algo imprescindible durante el juego, si queremos que nuestra flota sobreviva en nuestra asusencia.





Retraso de THIRD DAWN

Hola. Os escribo para preguntaros cómo puedo conseguir «Ultima Online: Thrid Dawn». En vuestra revista decís que lo van a distribuir en España, pero el juego lleva desde Marzo en el mercado y estoy intentando conseguirlo. Ya lo he buscado por Internet y entre gastos de envío y demás sale demasiado caro y además en algunos sitios no hay ni la opción de que te lo manden no sólo a España sino a Europa (véase Eastore, vendedor oficial del juego, distribuidor, ¿no?). El motivo de mi carta es ese, ya que me pareció haber leído alguna vez un comentario vuestro de quien estaba trayendo este tipo de juegos online, pero a pesar de tener todas vuestras revistas no lo encuentro (ese debe ser el motivo, tenerlas todas o casi todas, lo que me hace mas difícil la búsqueda) y además como este juego es relativamente nuevo, así refrescar mis noticias y ponerme al día. He preguntado en Centro Mail Granada y no saben nada. Muchas gracias por todo.

Pp

Hola, Pp. Las últimas noticias confirmadas por EA en España es que el juego estará disponible el 14 de Julio, a un precio de 3990 pesetas y con un mes de juego gratuito. Por desgracia, finalmente no estará en castellano pero, EA pretende poner en marcha un soporte para la comunidad hispana en la web del juego.

DAWN

Saludos. Me gustaría pediros que algún día dijerais algo de «Dawn», un gran juego online que está en fase de desarrollo.

Solid_Garou

Sentimos tener que comunicarte que «Dawn», de Glitchless, se encuentra muy verde aún, tanto que nadie asegura que vaya a seguir adelante, ya que la compañía no cuenta con suficientes fondos; por ello han decidido aparcar el proyecto y dedicar el engine para realizar un juego de estrategia basado en el mundo de «Dawn». Con ello pretenden conseguir fondos para hacer el "otro" «Dawn». Pero nadie sabe si saldrá a la luz en verdad y, si al final lo hace realmente, cuánto tiempo tendremos que esperar.

Servidores para COUNTER STRIKE

Saludos, soy [LOKO]Kirby jugador del mejor juego de la historia (para mí) «Counter Strike». Os mando este e–mail porque en España hay pocos servidores de este juego y encima malos, por ello os doy las direcciones de los mejores servidores de España para «Counter Strike»:

212.89.1.21:27017	**212.166.172.19:27015**
212.55.8.91:27015	**216.166.172.17:27015**
212.55.8.100:27015	**212.22.34.160:27015**
212.55.8.101:27015	**212.55.8.92:27015**

Con esto espero ayudar a la gente para que juegue en servidores como Dios manda. Un saludo a todos y muchas gracias por hacer la mejor revista del mercado. Muy atentamente,

[LOKO]Kirby

Te agradecemos las direcciones de los servidores, esperando que el resto de lectores no tenga más problemas a la hora de encontrar servidores en los que poder jugar decentemente con uno de los mejores juegos de acción que se pueden encontrar en la red.

ARGENTUM *Online*

Un *JDR* en español

DIRECCIÓN: www.argentum-online.com.ar **ESPACIO EN DISCO:** 11 MB **GÉNERO:** JDR

«Argentum Online» es un juego que pretende acercarnos a la idea plasmada en «Ultima Online», pero de una forma más humilde. La ambientación del mismo es la de un JDR medieval en 2D con perspectiva no isométrica, similar a la de juegos como «Ultima 7» o «Darksun». Lo primero que llama la atención de este juego es que el idioma rey es el español, ya que ha sido desarrollado por completo en Argentina. Por el contrario, ese puede ser también un factor negativo para los usuarios españoles, ya que el servidor se encuentra al otro lado del Atlántico. Pero dejando de lado este detalle hay que alabar el esfuerzo que han realizado sus programadores para llevar a cabo un proyecto de este tipo sin financiación fuerte. En el juego podremos encontrar varias ciudades donde interactuar con los demás jugadores. Podremos desarrollar numerosas habilidades tanto comerciales como combativas o mágicas, lo que aporta al título mayor variedad. A todo esto hay que añadirle la nada despreciable cantidad de seres y monstruos que habitan los lugares más peculiares del juego; como son orcos, enanos, demonios o incluso dragones. La creación del personaje es bastante sencilla y no nos ocupará mucho tiempo generar un ser virtual a nuestra medida. En su página web podréis encontrar información detallada del juego en nuestro idioma, su manual y además numerosos foros donde los jugadores comentan todos los hechos que suceden en él. Por último deciros que el juego se encuentra en fase beta, pero que en su versión final seguirá siendo gratuito.

«Argentum» es un juego que se está desarrollando en Argentina y que todavía permanece en fase de testeo.



Se pueden desarrollar distintos tipos de habilidades, comerciales, combativas o mágicas, lo que da gran variedad al juego.

Estos juegos no poseen el nivel técnico de los comerciales, pero ofrecen mucha diversión si se saben utilizar

TIBIA

En la *estela* de Ultima

DIRECCIÓN: http://tibia.4players.de
ESPACIO EN DISCO: 3 MB **GÉNERO:** JDR

Al igual que «Argentum Online», «Tibia» nos propone sumergirnos en un mundo medieval fantástico, con una vista 2D no isométrica. Pretende seguir los pasos marcados por «Ultima Online», pero con unos medios mucho más limitados, detalle que salta a la vista en sus gráficos, algo anticuados pero que cumplen su cometido. En el mundo de «Tibia» podremos habitar en ciudades donde convivir y comerciar con otros jugadores y con NPCs. En las ciudades es donde se lleva a cabo casi toda la vida social, además de en las grandes extensiones, compuestas por bosques, valles, ríos, cavernas oscuras y mazmorras de todo tipo. Una novedad bastante peculiar de este juego es que con la ayuda de una cuerda nuestro personaje podrá escalar los desniveles, factor a tener muy en cuenta dentro de las mazmorras, y que nos permitirá llegar a zonas inaccesibles de forma normal. En su página podréis encontrar manuales del juego en ingles, consejos, foros y, en fin, todo lo necesario para llegar a dominar un juego que, a pesar de ocupar tan poco, puede dar mucho de sí.



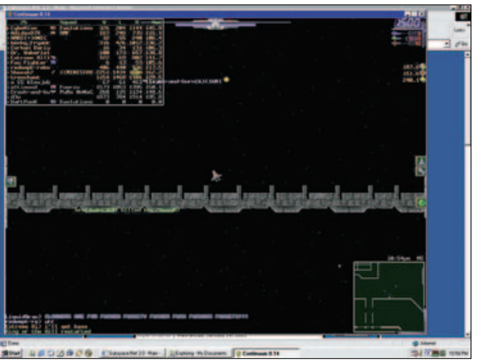
En las ciudades es donde se lleva a cabo casi toda la vida social en «Tibia», pero también se juega en las grandes extensiones como bosques, valles, desiertos, etc.

SUBSPACE: *Continuum*

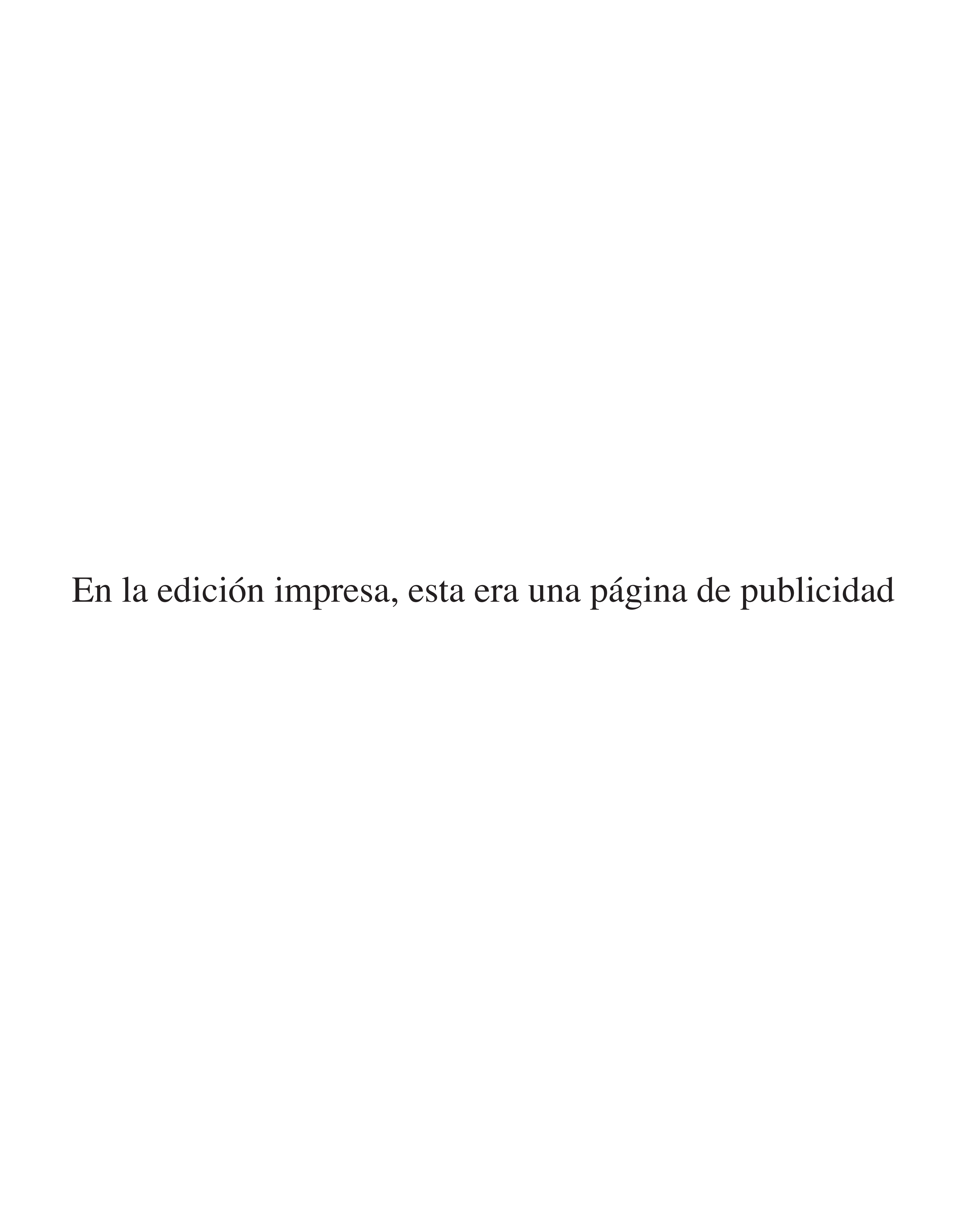
Duelos *en el* espacio

DIRECCIÓN: www.subspace.net **ESPACIO EN DISCO:** 7 MB **GÉNERO:** Arcade

«Subspace» es un caso bastante peculiar dentro del mundo de los videojuegos. Nació como un proyecto tutelado por Virgin con la idea de ser comercializado en todo el mundo. Pero, cuando aun no se había terminado la compañía decidió cancelar el proyecto. Ante esto, varios programadores que habían trabajado en él decidieron llevarlo adelante por sí mismos y de forma completamente gratuita. Logrando convertir este sencillo juego en uno de los más adictivos que podemos encontrar en la red. «Subspace» nos ofrece la oportunidad de recordar los antiguos tiempos de los juegos de matar marcianos, pero en vez de combatir contra alienígenas lo haremos contra otros jugadores, cada uno llevando su propia nave, a escoger entre 8 disponibles. La lucha se produce en enormes zonas espaciales, donde encontraremos unas pequeñas cápsulas verdes que nos darán bonificaciones. Cuando matamos a otros jugadores obtenemos puntos que nos permitirán mejorar de rango y capacidad. Cuenta con unos gráficos más que aceptables, una música cañera para los momentos de mayor acción y unos efectos muy adecuados para el tipo de juego que es. El interface es bastante sencillo y se le pilla el truco de forma casi inmediata. Además, la selección de servidores y partidas se hace dentro del mismo juego, por lo que se agiliza el tiempo necesario para empezar. Aunque su repercusión en la red no haya sido muy notoria, podemos asegurar que este es uno de los programas más jugables que hemos visto.



La forma de mover las naves es muy parecida a la del mítico «Asteroids» aunque aquí no sufriremos las consecuencias de las colisiones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Personajes Baldur's Gate II

Los Sacerdotes en el mundo de «Baldur´s Gate» son el complemento ideal de cualquier grupo de aventureros que se precie. Generalmente se encargan de las curaciones, las bendiciones y de aumentar la moral del grupo antes, durante y tras el combate. Sin embargo, con el equipo necesario, ellos mismos también suelen entrar en combate sin ningún problema, bien por medio de conjuros o usando armas de cuerpo a cuerpo.



Los Golem de Fuego producirán a sus enemigos, además del daño normal, daño por quemaduras, lo que aumenta su capacidad destructiva.



El Simbolo de Atontamiento dejara grogui a un oponente durante unos turnos, un hechizo muy útil para determinadas situaciones.



CLÉRIGO

Mucha gente opina que los clérigos son la parte más débil de un grupo de combate, y ni por asomo es así. Desde luego que sus cualidades curativas son las más apreciadas, así como su habilidad para expulsar muertos vivientes (que en el caso concreto de «Baldurs Gate 2» resulta imprescindible, ante las hordas de vampiros que te esperan), sin embargo un Clérigo es mucho más que eso. Sus conjuros ofensivos son casi tan buenos como los de un Mago. Además, los Clérigos pueden usar armas "sin filo" (del tipo Maza) y llevar puestas armaduras (hasta Cota de Mallas), cualquier tipo de escudo y pueden usar sus conjuros con ellas puestas. Dado que sus poderes vienen directamente de los dioses, no tienen libro ni soporte físico alguno para sus conjuros, sino la "inspiración Divina".

KITS DE CLÉRIGO

SACERDOTE DE TALOS: Talos es el malvado dios de las tormentas, rebelión y destrucción. Se trata de un dios malvado, así que el alineamiento de tu personaje deberá estar en consonancia con el de tu dios.

VENTAJAS:

-Puede usar el conjuro de Rayo Relampagueante una vez por día por cada 5 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Talos de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad

-Puede usar el conjuro Escudo de las Tormentas una vez por día por cada 10 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Talos de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad. Este conjuro dura 6 segundos por nivel del lanzador y protege de todos los ataques de electricidad, fuego, frío y misiles normales.

SACERDOTE DE LATHANDER: Lathander es el dios de la bondad, la juventud, la creatividad y la renovación. Se trata de un dios muy popular y su culto esta muy extendido por todo Faerûn. Sus templos son muy apreciados por sus dotes curativas ante males de todo tipo.

VENTAJAS:

-Puede usar el conjuro Inmovilizar Muerto Viviente una vez por día por cada 5 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Lathander de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad.

-Puede usar el conjuro de Bendición de Lathlander una vez por día por cada 10 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Talos de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad. Este conjuro dura 6 segundos por cada nivel del lanzador. Proporciona bonos de +1 a acertar, +1 al daño, +1 a todos los tiros de salvación, protege al clérigo de cualquier forma de robo de niveles (algunos muertos vivientes como los vampiros te roban niveles de experiencia al dañarte) y además proporciona al lanzador 1 ataque extra (de cualquier tipo) por ronda.

SACERDOTE DE HELM: Los seguidores de este dios neutral son guerreros de puro derecho y se les considera como protectores de los inocentes y combatientes de las injusticias en cualquier parte y vengan de quien vengan. Helm es el dios de los protectores y vigilantes.

VENTAJAS:

-Puede usar el conjuro Vista Verdadera una vez por día por cada 5 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Talos de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad.

-Puede usar el conjuro Espada Buscadora una vez por día por cada 10 niveles de experiencia del lanzador. Los Sacerdotes de Talos de nivel 1 tienen un uso al día de esta habilidad. Este conjuro crea una espada en la mano del jugador (esta espada no puede ser quitada, guardada ni tirada) que se considera +4 a todos los propósitos (por ejemplo, hay determinadas criaturas que sólo pueden ser atacadas con armas de +1, +2. +3 o mejores) pero sólo a la hora de acertar, este bono no se aplica al daño. La espada realiza un daño de 2-8 y aumenta el numero de ataques por ronda del clérigo a tres. Dura 1 ronda de combate por nivel del lanzador y una vez equipada, el clérigo no podrá usar ningún tipo de conjuro hasta que ésta desaparezca.

COMBINACIONES

Entre los 3 kits nosotros recomendaríamos el de Lathlander. En el caso de Talos, no deja de ser un conjuro defensivo, bastante útil, sí, pero que no decide nada en momentos importantes. En el caso de Helm se trata de un conjuro ofensivo, sí, pero a niveles altos no serán los clérigos los que decidan los combates (en combate cuerpo a cuerpo se entiende), sin embargo si rendimos tributo a Lathander además de tener bonos al ataque, al daño, a los tiros de salvación (muy útil) y un ataque extra, la imposibilidad de que los enemigos nos roben niveles de experiencia se nota mucho, sobre todo cuando al perder ese nivel de experiencia (o esos, hay criaturas que roban hasta 3 de una vez) nos imposibilita lanzar el conjuro que debería salvar a todo el grupo de una emboscada.

En el caso de llevar un personaje humano, puede resultar interesante empezar como guerrero (con sus puntos de vida y ataques) y duarlo a Clérigo en nivel 9. En el caso de elegir una raza no humana, la combinación Clérigo-Guardabosques (multiclase) es muy interesante, elegiremos Elfo o semielfo como raza.

CONJUROS

Estos son los conjuros que nosotros recomendamos:

Defensa: Curación (en todas sus variantes), Protección contra... (en todas sus variantes), Revivir, Resurrección, Disipar Magia.

Ataque: Hechizar persona, Inmovilizar persona, Llamar a seres del bosque, Descarga Flamígera, Sirviente Aéreo, Conjurar elemental (todos los tipos, especialmente los de fuego), Palabra Sagrada. En capítulos posteriores analizaremos los conjuros con detalle.



A todo esto añadimos la habilidad para expulsar muertos vivientes, dada por el nivel del clérigo, y a niveles muy altos en vez de la expulsión se producirá la destrucción automática del enemigo. Si tu clérigo elige un tipo de alineamiento malvado en ocasiones podrá, en vez de expulsar a los muertos vivientes, unirlos a su bando para que luchen a favor de la compañía.
En resumidas cuentas, los clérigos tienen muchas virtudes de las clases combatientes: Pueden luchar cuerpo a



La Bendicion dará bonos en el combate a todo el grupo.

cuerpo (sólo con armas que no sean de filo, recuérdalo) y a distancia (sólo con hondas), llevar armaduras (sólo hasta Cota de Mallas) y además pueden usar conjuros de defensa y ataque. Esto les convierte en una clase muy compensada, ya que en los primeros niveles se asemejan a las clases guerreras (sin ser tan mortíferas) pero con el añadido de poder usar magia sin ser tan débiles como los magos; y en los niveles altos se asemejan a los magos, pero con el añadido de poder usar armaduras y, en caso de necesidad, combatir cuerpo a cuerpo.
La característica principal de los clérigos es la Sabiduría (que además da bonos a ciertos tiros de salvación). Los Clérigos pueden alcanzar el nivel 21 como máximo.

DRUIDA

Los Druidas son una clase de clérigos que han decidido mantener un nexo de unión con la naturaleza y los animales, luchando por su preservación y cuidado. Los Druidas pueden transformarse en Oso Polar, Lobo Invernal o Escarabajo Gigante una vez al día. Además de los conjuros de clérigo, existen conjuros exclusivos para los Druidas, pero todos tienen que ver (de una u otra manera) con la naturaleza. Solamente los humanos y medioelfos pueden ser druidas. Como armas pueden utilizar Bastones, Lanzas, Dagas y Palos. Como armas a distancia, solamente Hondas y Dardos. Además de esto, su armadura únicamente puede ser de cuero, aunque pueden llevar un escudo pequeño (rodela). Las características principales de los Druidas son la Sabiduría y la Constitución, y sólo pueden llegar hasta el nivel 14 de experiencia.

C.N.N

KITS DE DRUIDA

CAMBIAFORMAS: Es un tipo de Druida que se ha especializado en mejorar la transformación de su cuerpo y tomar la forma de poderosas criaturas.
VENTAJAS:
-Puede transformarse en Hombre Lobo una vez al día por cada 2 niveles de experiencia del personaje. A partir de nivel 13 puede transformarse en Hombre Lobo Mayor una vez al día.
DESVENTAJAS:
-No pueden llevar ningún tipo de armadura.
-Sólo pueden transformarse en Hombre Lobo u Hombre Lobo Mayor.

DRUIDA TOTÉMICO: Estos druidas han abandonado la técnica de la transformación, a cambio de establecer un vínculo especial con los animales
Ventajas:
-Puede convocar un espíritu animal una vez al día por cada nivel de experiencia del personaje (Oso, Lobo, León o Serpiente).
DESVENTAJAS:
-No puede transformarse en animales.

VENGADOR: Este tipo de Druidas sacrifica parte de su salud para poder acceder a otras esferas de conocimiento vedadas a sus compañeros.
VENTAJAS:
-Pueden transformarse en Araña Espada, Cría de Draco y Salamandra de Fuego, además de los tipos normales de transformación de los Druidas.
-Pueden usar ciertos tipos de conjuros propios de los magos: Orbe Cromático, Telaraña, Rayo, Invisibilidad Mejorada, Caos y Rayo en Cadena.
DESVENTAJAS:
-Reciben una penalización de 2 puntos a sus características de Fuerza y Constitución.s

Juegos Online **GRATIS**

Hola amigos de Micromanía, hace 5 años que os sigo y cada día mejoráis más,(como los buenos vinos). Este mes iba a comprar «Everquest», pero me enteré que hay que pagar por el servidor unas 2 000 pts al mes. Mi pregunta es: ¿En que juegos de la misma línea de «Everquest» no es necesario pagar por el servidor? ¿«Ultima Online» también funciona de la misma manera?. Gracias de antemano y continuad en la misma línea.

Pablo

Hola, Pablo, contestando a tu pregunta decirte que de la misma línea y calidad de «Everquest» no encontrarás ningún juego online gratuito, ya que todos los actuales y la gran mayoría de los que están al caer traerán consigo la insidiosa cuota mensual. «Ultima Online» también requiere el pago de una cuota mensual.

BID FOR POWER

Soy un fanático de «Quake» y me gustaría que me ayudarais. Llevo muchos días escuchando el rumor de que hay un mod para «Quake 3 Arena», que se llama «Bid for power». Me podrías dar una web para podérmelo descargar; he mirado en un montón de webs y nada, hasta en la propia www.bidforpower.com. Bueno, gracias.

Pedro

Hola, Pedro, aciertas cuando hablas de la existencia de «Bid for Power», uno de los mods para «Quake 3 Arena» más aclamados estos últimos tiempos en Internet. El mod en sí está basado en «Dragon Ball Z», por lo que ya os podéis imaginar de qué trata. Los que lo han probado aseguran que se ha conseguido un mod muy logrado y divertido. El mod, en el momento de escribir estas líneas, aún no ha sido terminado, por lo que no está disponible para descargar.



Baldurs **GATE 2**

¡Hola, amigos! Hace unos meses me compré el juego «Baldur's Gate 2», y ahora que me lo he pasado me gustaría jugar online. Por eso os pido si sabéis alguna web donde se pueda jugar gratis a «Baldur's Gate 2». Gracias.

Gandalf

Hola, Gandalf, la mejor forma de jugar a «Baldur´s Gate 2» por multijugador es usando el protocolo TCP/IP, para lo cual un jugador tiene que hacer de servidor, y el resto se conecta a él. Lo mejor que puedes hacer es buscar a otros jugadores que quieran, como tú, probar el juego online y quedar a una hora concreta para jugar todos juntos.

Una farmacia sospechosa



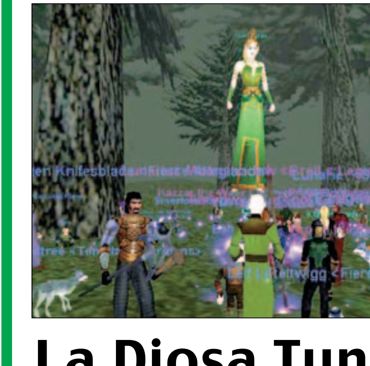
Simón "Almogaver" Unsell se encontraba tranquilamente paseando por las calles de Tir, cuando la cabeza empezó a dolerle. Por suerte pasaba enfrente de una farmacia, por lo que se decidió a entrar en busca de una cura. El dependiente le aconsejó instalarse un implante cerebral que calmaría sus dolores. A Simón la idea no le hizo mucha gracia, sobre todo después de ver la decoración de la macabra farmacia.

Gigante a la brasa





Siempre se ha dicho que sobre gustos no hay nada escrito, y menos sobre los culinarios. Pero hay límites y límites, y en Norrath los han sobrepasado. Y si no lo creéis observad esta imagen en la que un grupo de bárbaros están cocinando a un pasmado gigante de Kunark. Aun cuando todo jugador que se acercaba daba muestras de repugnancia, después del festín los bárbaros aseguraron que había sido un manjar exquisito y que pensaban repetir.

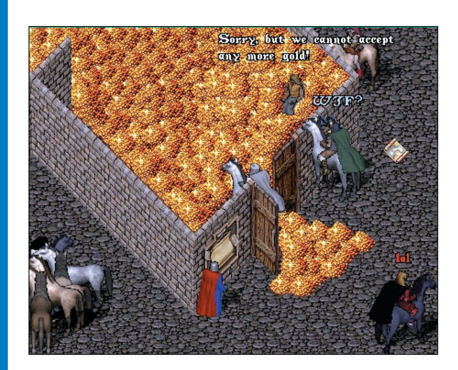


La Diosa Tunare

Son muchos los elfos del bosque que han consagrado su vida por completo a la diosa de la naturaleza: Tunare. Mucho tiempo de esfuerzo que se ha visto recompensado tan sólo por la belleza de sus obras. Pero la otra noche, en lo profundo de los frondosos bosques de Faydark, la gran Tunare se apareció a sus fieles y, uno a uno, los fue recompensando con palabras de agradecimiento.

Nadando en la abundancia

No se puede decir que en Britannia todo sean desgracias y sufrimientos, como en todos los sitios a veces se dan momentos de frugalidad y generosidad. Claro ejemplo de esto es el nivel de vida alcanzado en Vesper gracias a sus numerosas casas de juego. Tanto es así, que el banco no tiene ya sitio para tantas monedas de oro por lo que han tenido que cerrar todas las sucursales mientras se buscan unas dependencias con mayor capacidad.



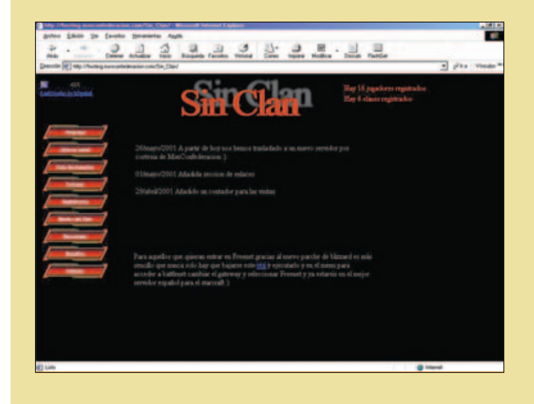
El señor del abismo

El día se hará oscuridad, la vida retornará a la muerte, gloria y belleza desaparecerán, el señor profundo de terrible mirada, del abismo surgirá, y Britannia fallecerá". Así rezaban los proféticos versos que hablaban del resurgimiento del gran demonio. Pero un gran mago, que no temía esas palabras, reuniendo todo su coraje, fue a hacer frente al ser mas temido de Sosaria. Horrible fue la batalla y horrendo el desenlace, pero finalmente el Señor del Abismo huyó a la negrura del olvido, quizás, para no volver más.



Almogaver

LA WEB del mes



Este mes os proponemos una interesante iniciativa que, aunque aún está muy verde, nos parece interesante. Se trata de Sin Clan (http//:hosting.msnconfederacion.com/Sin_Clan), una página que pretende ser una herramienta para que todos aquellos jugadores que busquen un clan lo encuentren. Esperamos que tengan éxito y sirva de ayuda para muchos jugones. También os ofrecemos este mes el joven portal español de El Revoltijo (www.lanzadera.com/revoltijo) que pretende ser un lugar de reunión donde los internautas jóvenes y no tan jóvenes puedan encontrar cualquier cosa que deseen, enfocado sobre todo al humor.



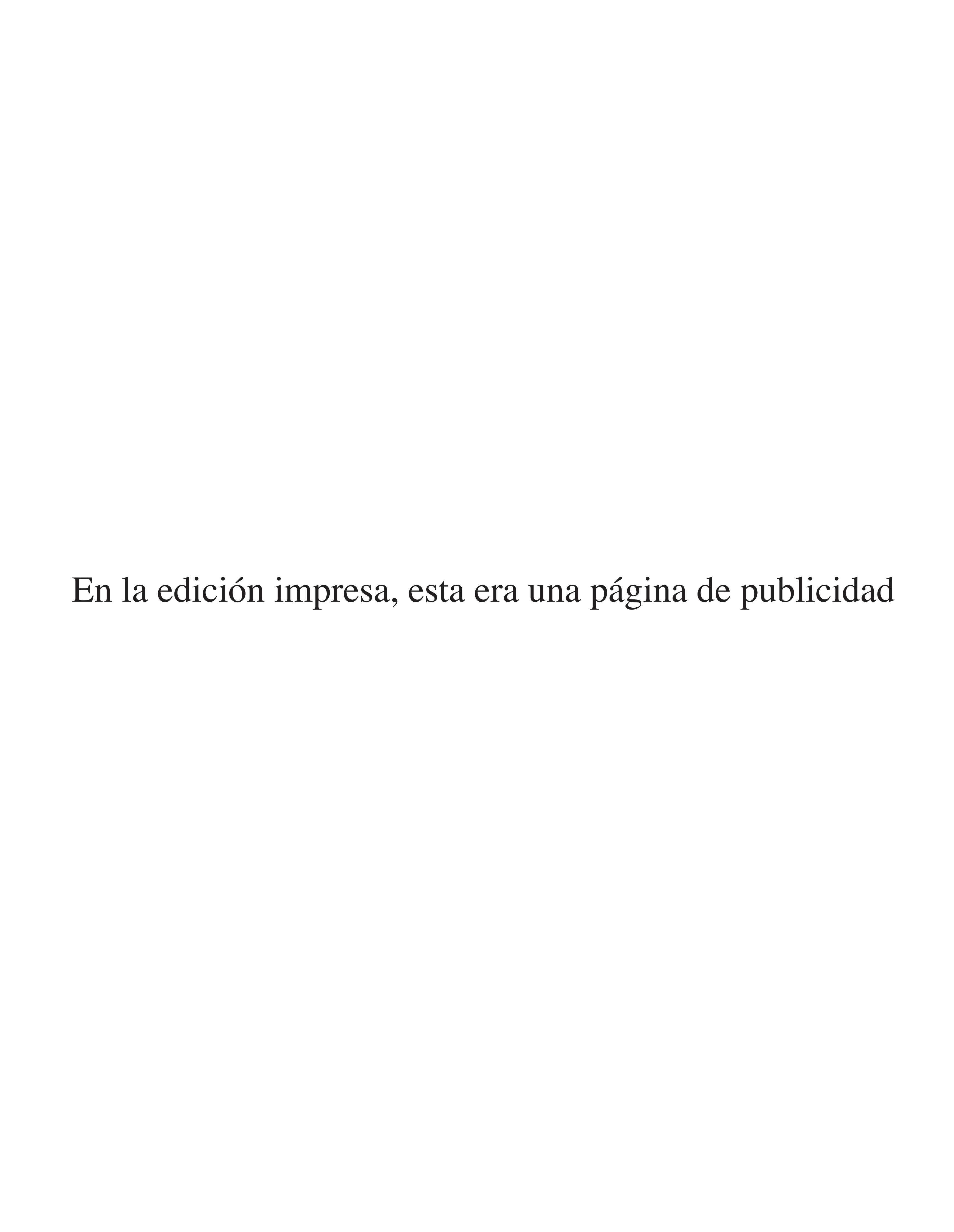
Tu lista

En el ranking de este mes destacamos la obtención del liderato por parte de «Everquest», ante la bajada de «Ultima Online», debida quizás al retraso de la salida en España de «Third Dawn». Pero sobre todo hay que resaltar la entrada a la lista del mod de «Half–life»: «Day of Defeat 2», que, en los últimos tiempos, está arrasando en la red de redes.


Diablo 2

- ▲ 1- Everquest
- ▼ 2- Ultima Online
- ■ 3- Counterstrike
- ▲ 4- Quake 3
- ▼ 5- Diablo 2
- ▲ 6- Unreal Tourneament
- ▲ 7- Day of Defeat

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

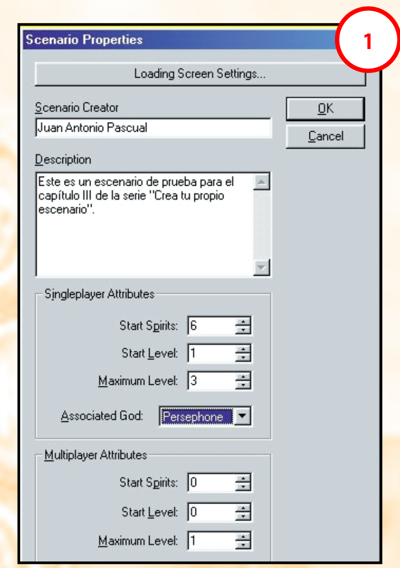

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Sacrifice

Acometidas las tareas artísticas de creación de un mapa con el editor de «Sacrifice», llega el momento de coger el toro por los cuernos y proceder a la labor más delicada: la asignación de la inteligencia artificial y el comportamiento de los enemigos y aliados. De nuestro buen hacer para conseguir que las criaturas parezcan vivas, depende el éxito del nivel.

SCAPEX crea tu propio "sacrificio" [III]



En la ventana "Scenario Properties" se definen las condiciones de inicio de nuestro nivel. Se fija el texto de introducción y los niveles iniciales del mago que representa al jugador.

En los dos anteriores capítulos, centramos nuestra atención en crear un nivel desde cero, con sus montañas, abismos y objetos decorativos, y lo poblamos con estructuras habitables, altares, manalitos, y seres fantásticos.

El siguiente paso consiste en dividir a las criaturas en bandos, definir su comportamiento, asignarlas una misión, y crear los objetivos del nivel. Todas estas acciones se llevan a cabo mediante la escritura del guión del juego. Éste se compone de órdenes que forman los "activadores", es decir, condiciones aplicadas a un bando o criatura. Si se cumplen, provocan una acción, como atacar a cierto personaje, proteger un altar, moverse a un determinado lugar, etc.

No obstante, antes de crear dichos activadores, es necesario definir las tablas que fijan las condiciones iniciales.

EL INICIO DE LA PARTIDA

En primer lugar, debemos configurar la presentación del nivel. Esto se lleva a cabo a través de la orden "Scenario Properties" situada en el menú Scenario. (1)

-En el apartado "Loading Screen Settings" se elige una pantalla de presentación que aparecerá mientras se carga el nivel. Al pulsar en el botón "Import Image", se puede elegir cualquier dibujo en formato TGA.

-"Scenario Creator" guarda el nombre del creador del juego.

-"Description" debe contener un texto que explica el argumento y los objetivos del nivel. Dicho texto aparece sobre la ventana de presentación, mientras se carga el mapa. Obviamente, no debe ser muy largo, para que quepa en la pantalla.

-A continuación, se muestran dos recuadros: "SinglePlayer Attributes" y "Multiplayer Attributes". Aquí se definen las condiciones iniciales del mago que representa al jugador, en los modos de juego de uno o varios jugadores.

En la casilla "Start Spirits" se elige las almas de partida que usará el hechicero. Dependiendo de la dificultad que se desee imprimir al mapa, se asignarán muchas o pocas almas, teniendo en cuenta que después podrán recogerse más derrotando a los enemigos o conquistando las almas errantes esparcidas por el nivel.

"Start Level" marca el nivel inicial del hechicero; tendrá influencia en su nivel de maná, su nivel de vida, y el tipo de hechizos y criaturas que podrá invocar.

Por último "Maximum Level" indica el máximo nivel alcanzable, según se vayan cumpliendo los objetivos. Este valor es importante para mantener a los magos a raya, de manera que no sobresalgan entre los demás, o se hagan tan poderosos que acaben con todos sus adversarios rápidamente.

El recuadro de un jugador tiene un campo adicional, "Associated God". Aquí se indica el dios de partida a quién sirve el mago. Esto tendrá repercusión en el tipo de hechizos y criaturas que podrá convocar, aunque nada impide que cambie de bando a lo largo de la partida.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS

Una vez definidas las condiciones de partida, hay que decidir las condiciones de finalización. Para que un nivel se dé por completado, deben cumplirse unos objetivos fijados por nosotros: acabar con un determinado mago, eliminar a todos los nativos, conquistar todos los manalitos, etc., a través del apartado "Edit Objetives" del menú Scenario. Dichos objetivos aparecen durante el juego, cuando se pulsa la tecla ESC.

Una vez activada la orden, pulsar el botón "Add" para añadir un objetivo. En este paso, sólo hay que escribir la descripción del mismo, por ejemplo: "Derrotar a 10 druidas". Escribir uno detrás de otro, en el orden en que deben completarse, aunque esto último es opcional. Una vez escritos, en la ventana se muestran todos seguidos, junto a un recuadro. Si se marca dicho recuadro, el objetivo aparecerá al principio del juego. Si la casilla queda vacía, sólo aparecerá en la lista cuando un activador lo indique. Esta última acción se utiliza para preparar objetivos "sorpresa" que sólo se desvelan cuando se cumplen determinadas condiciones. (2)

Debe quedar claro que aquí sólo se escribe la lista de objetivos que el jugador leerá cuando pulse la tecla ESC. Dichos objetivos no se podrán cumplir hasta que no se les asigne un activador, tal como se comenta unos párrafos más adelante.

LA ELECCIÓN DE LOS BANDOS

El siguiente paso consiste en definir los bandos participantes en la batalla. Esto se realiza a través de la orden "Side Properties" del menú Scenario.

Cuando se activa por vez primera aparecen dos bandos por defecto: Bando 1 (Bando de modo de jugador único) y Neutral. Siempre deben estar presentes, aunque su pueden cambiar de nombre al hacer un doble "clic". (3)

El bando neutral es muy importante, pues dentro de él se agrupan los nativos, los campesinos, y los objetos decorativos –árboles, columnas, etc–. Habrá que recurrir a él cuando se desee asignar activadores a las mencionadas estructuras.

Para añadir nuevos bandos, pulsar el botón "Add". Se abrirá una ventana donde es posible elegir las características del bando. (4)

En principio, no hay límite de bandos participantes en la batalla pero, para empezar, no conviene colocar más de dos o tres –incluyendo al jugador– por partida.

En la pantalla de edición de bando, vamos a modificar varios campos.

2

Mission Objectives

- [x] Busca a tu familiar al iniciar el camino.
- [x] Busca a tu familiar al lado del camino.
- [ ] Sigue el rayo de luz para encontrar a tu familiar.
- [ ] Busca a tu familiar en el claro. Sigue el camino par
- [ ] Busca a tu familiar.
- [x] Utiliza Ira para matar a la langosta.
- [ ] Busca a tu familiar en el pueblo ante ti.
- [ ] Busca el portal cuando estés listo para terminar.

Select | Close | Add | Delete | Edit

Aquí aparecen los objetivos que hemos decidido asignar al mapa. No es necesario que se cumplan todos para completar el nivel, pero eso deberemos decidirlo más adelante.

PIENSO, LUEGO EXISTO

La clave para diseñar un buen nivel, radica en engañar al jugador, de manera que crea que los enemigos son seres inteligentes. Es vital asignar a cada uno de ellos comportamientos reales, razonados y, sobre todo, variados.
Estas son algunas ideas interesantes:
-La creación del comportamiento de las criaturas es un proceso de ensayo y error. Hay que dar por hecho que casi nada va a funcionar bien a la primera. Por tanto, conviene avanzar poco a poco, crear los activadores de uno en uno, etc.
-Puesto que esta tarea exige grabar y cargar muchas veces el mapa, es una buena idea no incorporar al mismo objetos decorativos, como árboles o artilugios, hasta que la inteligencia artificial esté completa.
-Aunque los activadores pueden aplicarse a varios bandos al mismo tiempo, la propia Shiny reconoce que esto puede producir comportamientos inesperados. Por tanto intentad, en la medida de lo posible, que cada activador sólo afecte a un bando.
-A la hora de aplicar las órdenes a los ejércitos enemigos, tener siempre en mente la diversión y el reto que va a representar para el jugador. Equilibrar los bandos de manera que cada ejército ofrezca desafíos diferentes: grupos de soldados fáciles de matar, ejércitos débiles pero numerosos, fuertes pero escasos, especialistas en un tipo de ataque pero vulnerables ante un determinado tipo de criaturas...
-Cuando se asigna el comportamiento a las unidades enemigas, pensad en el tipo de ejército que va a poder invocar el jugador. Si, por el tipo de dios al que defiende y las limitaciones de maná, no puede convocar a cierto tipo de criaturas, o a unidades muy fuertes, no colocar un ejército que sólo pueda ser combatido con eficacia por esas unidades no invocables.
-Aunque existen activadores siempre activos, al disponer de la condición "Always", la gran mayoría se asocia a una ubicación, es decir, un marcador, un edificio o una criatura. El activador sólo se pone en marcha en un determinado radio de acción alrededor de la ubicación. Este valor es definible si se trata de un marcador, pero es de sólo 5 metros de diámetro si se trata de una criatura, y 20 metros si se trata de una estructura –altar, manalito, poblado, etc.
-Por alguna razón desconocida, ciertos activadores tienen dificultades para ponerse en marcha cuando están asociados a un marcador. Si un activador realiza una acción compleja y, durante la prueba del mapa, vemos que no se activa, aunque se cumplan las condiciones, quitarlo del marcador y ponerlo en un árbol.
-Existen algunas criaturas, como los campesinos o los animales autóctonos, que no pueden recibir órdenes del jugador. Aunque el editor sí permite asignar dichas órdenes, cuando se juegue el nivel, no tendrán efecto.
-Hay que poner mucha atención en el "tempo" de los activadores. Intentar que sean lo más independientes unos de otros. Si un activador exige que una criatura haya llegado a un determinado lugar pero, cuando el activador se ejecuta, dicha criatura no está ahí, el activador falla y ya no volverá a ponerse en marcha. Tened en cuenta las acciones que cambian varios estados del juego al mismo tiempo, para que pasen cosas así.
-Las almas de un bando neutral son de color rojo, es decir, se comportan como si perteneciesen al enemigo. Tener esto en cuenta al hacer el recuento de almas.
-Si un bando no está marcado como aliado ni enemigo de otro bando, se considera neutral. Cuando ambos se encuentren, se ignoran, pero si uno ataca al otro, se convierten automáticamente en enemigos, afectando a todas sus criaturas.

El guión del juego se compone de órdenes que forman los "activadores", es decir, condiciones aplicadas a un bando. Si se cumplen, provocan una acción, como atacar a un personaje, proteger un altar, moverse a un lugar, etc.

-En "Side Name", escribir el nombre del bando.
-El recuadro "Allies" guarda los bandos que serán aliados del que estamos editando. Para convertir en aliado a un bando, marcar su casilla. Los ejércitos pertenecientes a los aliados no se atacan entre sí cuando se encuentran, a no ser que un activador indique lo contrario.
-Como cabría esperar, el recuadro "Enemies" contiene los bandos enemigos, que deben marcarse con una cruz. Hay que tener cuidado para que un mismo bando no esté marcado como aliado y enemigo al mismo tiempo.
-El cuadro "Singleplayer Assignment" marca el comportamiento inicial del bando. Si se activa la casilla "None" se convierte en inerte, es decir, no se mueve y no ataca, a no ser que sea atacado. La casilla "Single Player Side" significa que dicho bando será controlado por el jugador. Finalmente, "AI side" otorga al ordenador el control. Obviamente, el jugador sólo debe controlar a un bando, y el resto deben tener marcada la casilla "AI side" o "None".
-El apartado Color indica el color que identificará a las criaturas en pantalla y en el mapa, para saber a qué bando pertenecen.
-El recuadro "Multiplayer Assignment" sólo tiene validez si el mapa se va a jugar en modo multijugador. En ese caso, debe asignarse un "lado" –es decir, un jugador– a cada bando.

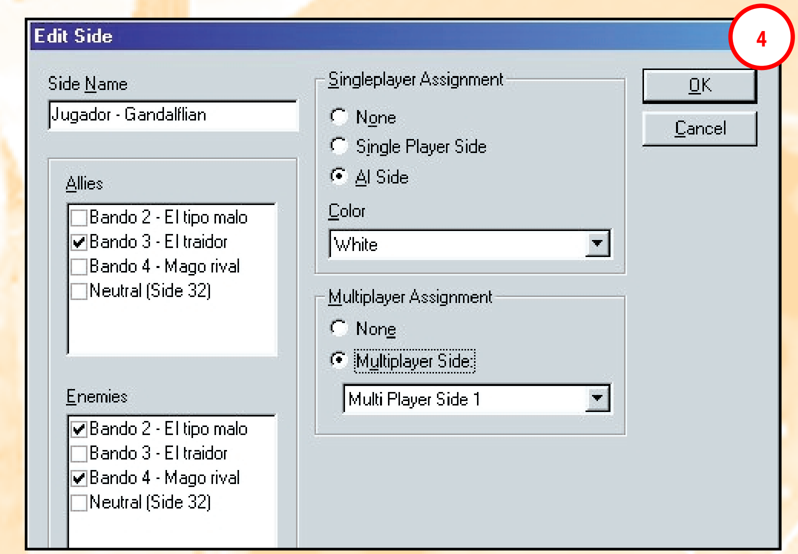
Side Properties
Sides: Jugador - Gandalflian / Bando 2 - El tipo malo / Bando 3 - El traidor / Bando 4 - Mago rival / Neutral (Side 32)
Close · Add · Delete · Edit

3

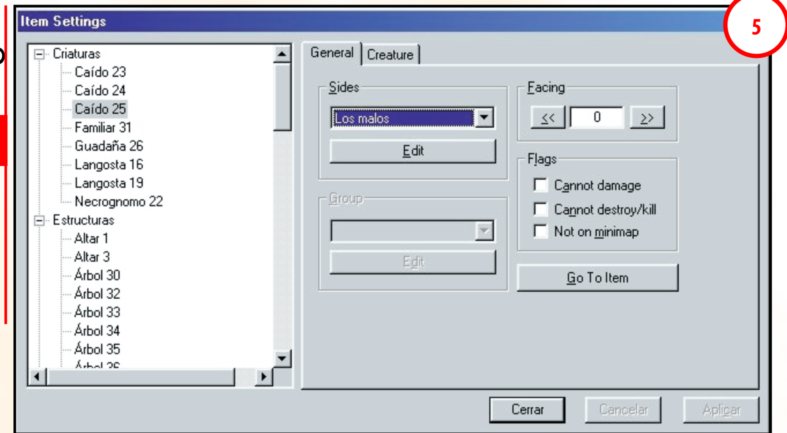
Estos son los bandos por defecto que asigna el editor: el neutral, y el del jugador.

EL CONTROL DE LAS CRIATURAS

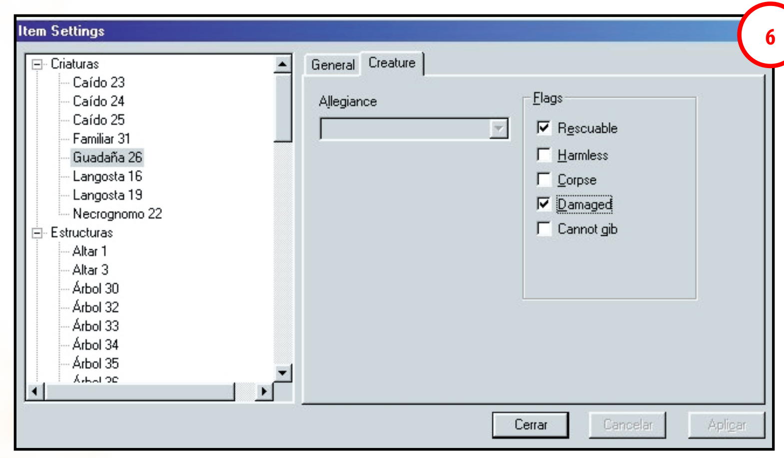
Una vez creados los bandos, llega la hora de decidir el comportamiento de las criaturas que engrosarán sus ejércitos. Esta acción se lleva a cabo a través de la orden "Items Properties" del menú Scenario. En pantalla aparecen las criaturas, hechiceros, estructuras e indicadores –también llamados marcadores- que hayamos colocado en el mapa, tal como se explicó en el capítulo anterior.
Ahora toca la entretenida tarea de seleccionar, uno a uno, cada uno de estos elementos, y asignarles un bando y una determinada inteligencia artificial. Para ello, basta con cambiar ciertos valores en las solapas que aparecen en la parte derecha. Todos los ítems tienen una solapa común, llamada General, y otra que depende de la familia a la que pertenecen –criatura, edificio, mago, etc–.
-La solapa General contiene opciones comunes para todos. (5)
El apartado "Side" sirve para decidir el bando al que va a pertenecer la criatura, estructura o mago que estamos modificando. "Facing" guarda un número que marca la orientación de dicho elemento en el mapa. Se pueden utilizar las flechas para girarlo en una determinada posición. Si se desea llevar la cámara a ese elemento en concreto, pulsar el botón "Go to Item". Por último, es posible marcar tres condiciones: "Cannot Damage" indica que el elemento no puede ser dañado; "Cannot Destroy/Kit" permite dañar al ítem implicado, pero nunca será destruido. "Not on minimap" –opción que sólo aparece si se instalan los últimos parches– hace que el objeto aludido no se muestre en el minimapa durante el juego. Muy útil para preparar sorpresas o evitar la sobrecarga de información.
-Si el elemento de la lista es una criatura, se muestra la solapa "Creature". (6) Dicho ser vivo puede disponer de cinco características diferentes: "Rescuable" indica que la criatura es rescatable. Se unirá al primer bando que se aproxime a ella; "Harmless" –no tiene poder de atacar; "Corpse" –es un cadáver tirado en el suelo; "Damaged" –está herida, pero se irá regenerando poco a poco; "Cannot Gib" -no se puede destruir su cuerpo, aunque esté muerta.
-La solapa "Structure" de los edificios tiene un único valor: "Destroyed". Si está marcado, la estructura aparece destruida en el mapa. Muy útil para simular catástrofes o ataques que pueden dar lugar a una secuencia cinemática. (7)
-Los magos disponen de una solapa especial llamada Wizard. Aquí se define su nivel de partida –"Level"-, el dios al que sirven –"God Allegiance"–, y el número de almas con las que comienzan la partida –Start Spirits. (8)
-La solapa Marker afecta a los indicadores. Se trata de un objeto especial, invisible mientras se juega, usado para activar acciones. Cuando una criatura penetra en el radio de acción del ►



La pantalla de edición de bando es muy importante para decidir las posibles alianzas y enemistades. Otros valores, como el color identificativo, son meramente decorativos.



En esta ventana aparecen las criaturas, estructuras e indicadores que hemos añadido a nuestro nivel. Ahora es posible decidir su estado y su comportamiento.

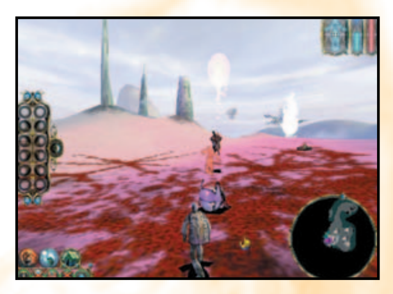


Solapa Criatura. Aquí se define el comportamiento y aspecto físico de cada ser vivo de aquellos que aparecerán a lo largo del desarrollo del nivel.









En principio, no hay límite de bandos participantes en la batalla pero, para empezar, no conviene colocar más de dos o tres –incluyendo al jugador– por partida

indicador, se activará su activador asociado, que puede dar lugar a un diálogo, una pelea, una recompensa, etc. Un indicador puede tener forma rectangular –"Rectangle" o circular –"Circle", y un determinado radio –Major Radius- medido en metros. El rectángulo también tiene un radio menor –Minor Radius- que se corresponde con el lado más pequeño. (9)

Una vez asignados los bandos a los que pertenece cada elemento del juego, así como su estado inicial, llega el momento crucial de crear el "guión" del nivel.

EL JUEGO DE LOS ACTIVADORES

Todo está preparado para que la partida comience. Ahora queda lo más importante: decidir cómo van a actuar los ejércitos, y preparar los acontecimientos que "darán vida" al nivel.

El guión del mapa no es más que una lista de activadores. Los activadores afectan a uno o más bandos, fijando unas determinadas condiciones. Si éstas se cumplen, se produce una acción. Un ejemplo de activador puede ser: "Si el Campesino 24 ve a la Langosta 338, entonces la misión acaba con victoria". Este activador podría servir en un mapa en el que el jugador tiene que rescatar un poblado.

Lamentablemente, Scapex no entiende el lenguaje natural, por lo que hay que crear los activadores mediante órdenes predefinidas en inglés. De esta forma, la orden anterior tendría que ser escrita así: "If Campesino 24 sees Langosta 338 Then... End mision in victory". (10)

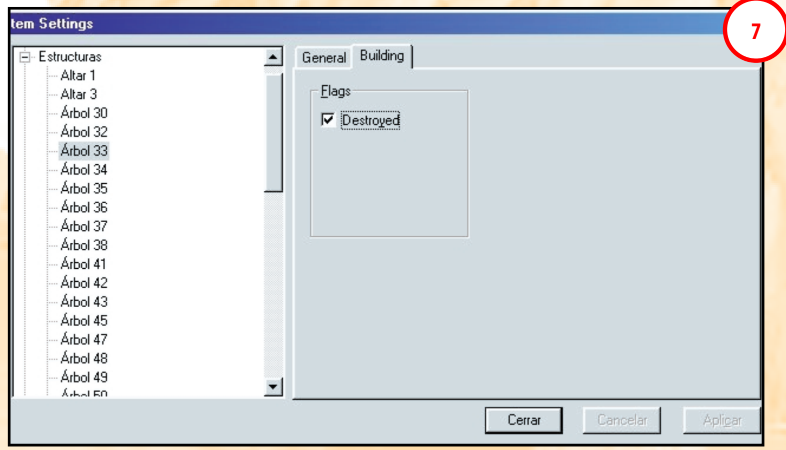
Dichas palabras ya están almacenadas en el editor; no hay que teclear nada. Simplemente, elegir la correcta en cada caso. Como puede observarse, todos los activadores constan de tres partes: el bando al que afecta –en este caso, al que pertenece el campesino–, la condición –si el campesino ve a la langosta– y la acción que se produce cuando la condición es cierta: la misión acaba en victoria.

En el manual aparece la lista completa de condiciones y acciones, con su traducción y función. Puesto que existen casi un centenar de ellas, nos es imposible explicarlas en este artículo. Por suerte, la lectura del manual debería resolver todas las dudas.

Las condiciones son muy variadas. La más importante es "Always", pues indica que el activador se cumple siempre, es decir, siempre está activo. Por ejemplo, si se desea que cada vez que muere un campesino, muera una criatura del mago del jugador, el activador deberá comenzar con la condición "Always".

Existen también condiciones que reflejan cuando una determinada criatura es atacada por otra, cuando una criatura tiene unas determinadas estadísticas, cuando se cumple un determinado tiempo de juego, etc. Merece la pena destacar las condiciones AND y OR. Si se elige la opción AND, es posible añadir una segunda condición a la primera, pero deberán cumplirse las dos para que se active la acción. Si se usa OR, entonces es suficiente con que se cumpla cualquiera de las dos.

Las acciones también son muy abundantes. Es posible desplazar una criatura a un lugar determinado, hacer que ataque o proteja a un ejército, mago o enemigo, lanzar hechizos, comportarse de forma hostil, sumisa, etc.

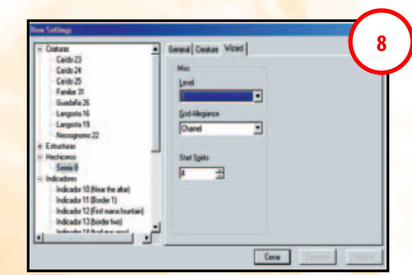


Las estructuras tienen un único "centinela" que indica si están o no destruidas.

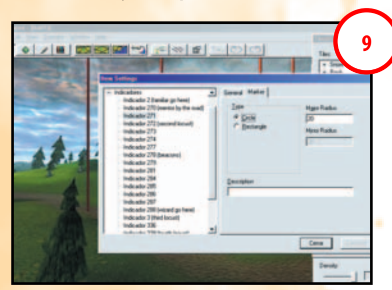
CREACIÓN DE UN ACTIVADOR

Para diseñar el guión del nivel que estamos haciendo, hay que pinchar en la orden "Edit Triggers" del menú Scenario. (11)

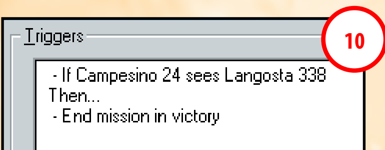
Es tan sencillo como redactar los activadores, uno debajo de otro, en la hoja en blanco que aparece. Los que contienen la condición "Always" están activos siempre, y el resto se activan cuando su condición específica se cumple. Para facilitar las cosas, conviene agrupar los activadores por temas, es decir, redactar primero los que gestionan el comportamiento de



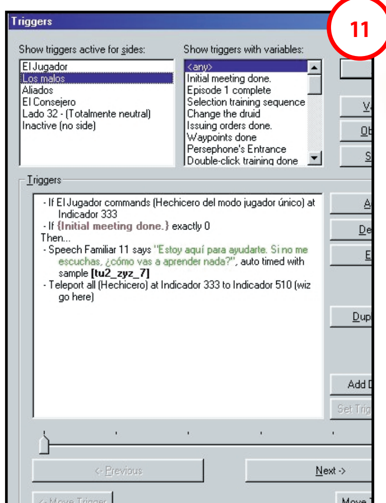
Solapa Wizard, exclusiva de los magos, que define su nivel, afiliación y almas que controlan.



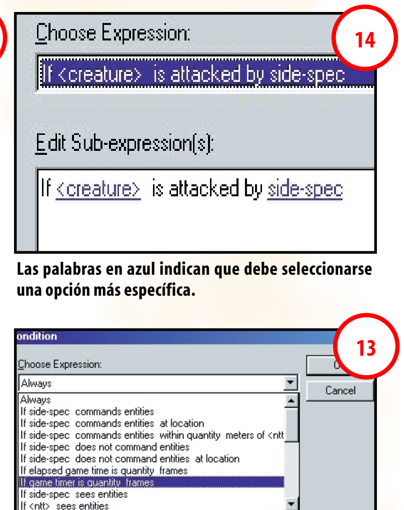
Los indicadores puede tener una determinada forma, y afectar a su entorno en un radio de acción definido por el creador del mapa.



Este es un ejemplo de un activador que completa la misión con éxito.

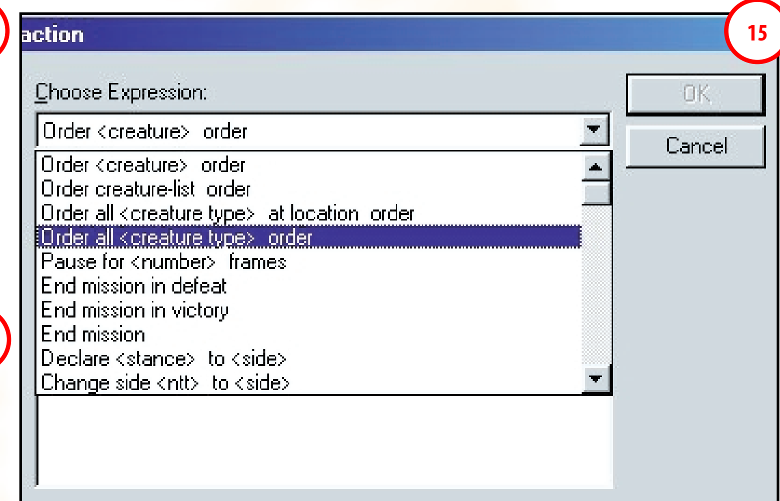


Pantalla de creación de los activadores (Triggers). Cada bando tiene los suyos propios.



Las palabras en azul indican que debe seleccionarse una opción más específica.

Lista de condiciones. En el manual se describe para qué sirve cada una de ellas.



La lista de acciones es realmente larga y variada. Esto permite crear mapas muy complejos con un argumento que en nada tiene que envidiar al del juego original.

las criaturas, después los sucesos que dependen del argumento y, muy importante, aquellos que controlan los objetivos, para que pueda completarse el nivel.

Para crear un activador, seguir los siguientes pasos:

-Pulsar el botón "Add" del recuadro "Triggers". En primer lugar, hay que seleccionar los bandos a los que va a afectar. Después, pulsar el botón "Siguiente". (12)

-Se abre la ventana de Condiciones. Pinchar en el botón "Add", y elegir la condición que va a definir el activador, en la lista que aparece. (13)

-Muchas condiciones muestran unas palabras de color azul cuando se las selecciona. Eso significa que hay que elegir un elemento específico al que afecta la condición. Por ejemplo, la orden "If <creature> is attacked" –si una criatura es atacada– muestra la palabra <creature>" en azul. Eso significa que debe seleccionarse para elegir la criatura específica: un espectro, un caído, un druida, etc. (14)

-Al pulsar en el botón "Siguiente", se abre la ventana de acción. Pulsar el botón "Add" para elegir la acción que tendrá lugar cuando se cumpla la condición. Al igual que ocurre con las condiciones, también existen palabras azules dentro de las acciones, donde debemos elegir un elemento más concreto, como un personaje en particular, al que afectará la acción. (15)

Normalmente, cuando la acción se ejecuta, el activador desaparece. Si se desea que se mantenga en el juego, por si se vuelve a cumplir, marcar la casilla "Run Once". Al pulsar en "Finalizar", el activador quedará completo.

EN EL PRÓXIMO CAPÍTULO:

Completadas las tareas de diseño del nivel y asignación de la inteligencia artificial, ya sólo queda añadir las escenas cinemáticas, los efectos sonoros, y los diálogos hablados que reforzarán el argumento de nuestro nivel. Igualmente, en la próxima entrega dedicada a Scapex, analizaremos un tipo especial de activadores, que contienen variables, y ofreceremos una serie de ejemplos prácticos que servirán para aclarar todo lo aprendido a lo largo de la serie.

J.A.P.

La primera opción del activador consiste en elegir el bando al que va a estar asignado.

¿A LA TERCERA VA LA VENCIDA?



En su continuo afán por obtener el juego perfecto, Shiny Entertainment ha colgado en la Red el parche número 3 de «Sacrifice». Para todo fanático del juego, es casi una obligación instalarlo pues, además de corregir numerosos "bugs" y equilibrar la inteligencia artificial de algunas criaturas, añade varios retoques al editor del juego, que se han tenido en cuenta para realizar este artículo.

El parche ocupa 7 Megas y puede descargarse de la web oficial www.sacrifice.net.

Para usarlo, es necesario instalar en el ordenador la versión 8 de DirectX.

Estas son sus principales novedades:

-Modo Autodemo de 10 minutos activable si se deja parado el juego en la pantalla de título durante un minuto.

-Correción de un "bug" que calculaba incorrectamente el ranking del jugador.

-Arregla el desbordamiento del búfer que provocaba bloqueos aleatorios.

-El juego asigna más ancho de banda en las partidas multijugador a los jugadores que disponen de más criaturas.

-Mas de 25 balances de criaturas.

-Nuevas protecciones "anti-hackers" añadidas.

-Nuevas formaciones Flanco Izquierdo y Flanco Derecho.

-Nuevos modos observador y seguimiento del observador.

-Nuevo modo de rankings en las partidas multijugador.

-Opciones de edición del mago y del libro de hechizos (una vez completada la campaña).

-Nuevos cursores sensitivos.

-Remodelación del renderizador de paisajes. Ha aumentado la velocidad en tarjetas con soporte T&L, y se ha añadido el efecto bump mapping para las placas con soporte DOT3. Igualmente, la barra de detalle es mucho más larga en las tarjetas más modernas, y se ha añadido una opción de antialiasing a pantalla completa.

-Arregla la sincronización de Scapex en los ordenadores Pentium 4.

-Nuevas órdenes del editor:

*** Music reset: Resetea todas las melodías.**

*** Order [creature group] go to <location> with <formation>**

*** Order [creature group] attack <location> with <formation>**

*** Order [creature group] guard <location> with <formation>**

-Nuevo comando Soltar Alma.

-Nuevo comando Lanzar hechizo de criatura.

-Nuevo comando Lanzar hechizo de estructura.

Biografías Ron Gilbert, El mito



Lo habéis pedido, y aquí lo tenéis: un nuevo apartado dedicado a los programadores. Nadie mejor para inaugurarlo que el añorado Ron Gilbert, creador de la primera aventura gráfica moderna, «Maniac Mansion», y de la mítica saga de «Monkey Island».

Ron Gilbert comenzó a programar en la Universidad una extensión del lenguaje BASIC para el ordenador Commodore 64, que llamó "Graphics BASIC". A principios de los ochenta fue contratado por la compañía HESware, en la que diseñó varios arcades, pero la empresa cerró antes de que pudiese terminarlos. Entró a formar parte de Lucasfilm en 1985. Tras realizar varias conversiones de arcades para el ordenador Commodore 64, en 1987 se embarcó en su primer gran proyecto: «Maniac Mansion». A Ron se le ocurrió la idea de sustituir el tecleo de los verbos de las aventuras conversacionales por iconos que realizaban la misma función. Así nació la primera aventura gráfica. Además, programó un lenguaje creador de aventuras, al que llamó SCUMM, y que después ha sido utilizado por LucasArts para realizar casi todos sus juegos. «Maniac Mansion» fue un gran éxito, e incluso dio origen a un concurso de televisión. Un año después Ron participó en la creación de «Zak McKracken». El éxito mundial le llegó con «Indiana Jones y la Última Cruzada». Fue la primera aventura gráfica publicada en España, en el año 1990. Inmerso en un torbellino creativo, Ron Gilbert aún fue capaz de superarse a sí mismo, al dar vida al pirata más famoso de los videojuegos: Guybrush Threepwood. Responsable de los dos primeros capítulos de «Monkey Island», publicados en 1991 y 1992, ambos son considerados por muchos fans como los dos mejores aventuras de la historia. Por desgracia, en 1993 Ron Gilbert decidió abandonar LucasArts, para crear su propia compañía, Humongous, dedicada a programar aventuras gráficas para niños. En 1995 fundó una nueva empresa, Cavedog, donde trabajó como productor del exitoso juego de estrategia «Total Annihilation», y en el menos reconocido «Kingdoms». El año pasado, Humongous fue vendida a Infogrames, y Cavedog fue absorbida y cerrada por GT Interactive. Para alegría de sus fans, Ron acaba de fundar su tercera compañía, Hulabee, dedicada a desarrollar juegos educativos.



GILBERT GOODMATE



MYSTERY OF THE DRUIDS

Y Tú, ¿Qué Opinas?

Mientras los programadores deciden terminar eternas promesas del renombre de «Runaway» o «Simon the Sorcerer 3D», los aventureros solemos reunirnos una vez al mes en nuestro bar favorito de El Club de la Aventura, con la sana intención de intercambiar experiencias. Hoy se trata de una ocasión especial: un polémico debate figura en el orden del día...

Tal como el Gran Tarkilmar os prometió hace unos meses, vamos a ir retomando, poco a poco, los debates que teníamos pendientes. Pero, no hay reunión del Club que se precie de serlo, en donde no se hable de las futuras novedades. La feria E3 no ha sido muy productiva para el género, pues la mayoría de los títulos ya se conocían. La estrella ha sido, sin duda, «Myst III: Exile», una excelente continuación que ha obtenido muy buenas puntuaciones en USA, y ya lleva varias semanas siendo número 1 en ventas. Aquí lo tendremos en Septiembre, de la mano de Ubi Soft, doblado al castellano. Más problemas tiene «Simon the Sorcerer 3D»: según su último boletín de noticias el juego está acabado, pero tanto su distribuidor en América, SouthPeak, como el europeo, Hasbro, han cambiado de dueño, por lo que ahora tienen que negociar desde cero con Infogrames, el nuevo propietario.

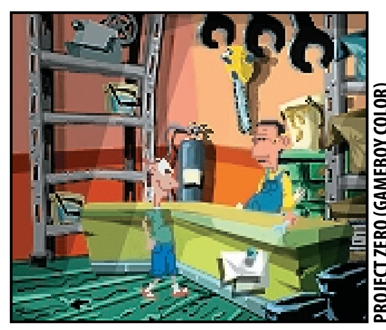
Otras novedades presentadas en el E3 han sido «Casanova» de Arxel Tribe, «Syberia» -alias «Amerzone 2»-, «Druuna» y «Road to India» de Microids, «Inquisición» y «Arabian Knights» de Wanadoo, «Schizm», distribuido en España por Dinamic, y el esperado «Atlantis III» de Cryo. Hablaremos de ellos en próximas reuniones.

La mayor decepción ha sido, sin duda, la nula presencia aventurera de LucasArts. Sin embargo, no debéis desesperar. Confiad en el Gran Tarkilmar; tal como os dije hace unos meses, LucasArts está trabajando en dos aventuras gráficas: una continuación y una novedad. Si aún no lo ha hecho público, se debe a razones de marketing o porque no están muy avanzadas. Según nuestro espía Penumbra, está confirmado que no habrá «Loom 2», pues el proyecto se estudió durante un mes y luego se desechó. Para la continuación, se barajan dos nombres: «Day of the Tentacle 2» y, atención... ¡«Full Throttle 2»!

Para hacer más llevadera la espera, nada mejor que probar un par de demos que os encantarán. «Gilbert Goodmate» de Prelusion ya se vende en varios países, pero aún no tiene distribuidor en España. Se trata de una aventura humorística, clónica de «The Curse of Monkey Island»: gráficos en 2D, personajes alargados, y una interfaz basada en un champiñón cuyos ojos sirven para ver, la boca para hablar, y las manos para recoger objetos. Por lo demás, se trata de una aventura clásica con decenas de personajes y mucho humor. Podéis descargar la demo de: www.gilbertgoodmate.com



GILBERT GOODMATE


PROJECT ZERO (GAMEBOY COLOR)

Con expectativas mucho mayores nace «Mystery of the Druids» de House of Tales, un impactante título con el estilo de «Broken Sword» y la profundidad de «Gabriel Knight III». Pese a utilizar fondos prerrenderizados en 2D y personajes en 3D, el juego se maneja enteramente con el ratón, al estilo clásico, mediante un sistema de cursores inteligentes. La historia nos habla de una milenaria secta de druidas asesinos investigada por el detective Brent Halligan y la antropóloga Melanie Turner. Los impresionantes gráficos, el sencilla interfaz, y la enrevesada historia, pueden convertir a «Mystery of the Druids» en una de las sorpresas del año. La demo la encontraréis en: www.mysteryofthedruids.com

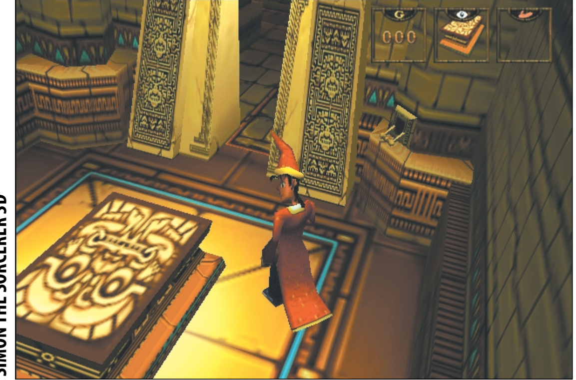
Si aún queréis sorprenderos más, descargad el vídeo de «Project Zero», una aventura gráfica muy parecida a «Day of the Tentacle» para... ¡Gameboy Color! Podéis bajarlo de: www.7thsense.net/7thsense/eng/zerogbc.htm

AVENTURAS AMATEURS

Para inaugurar la ronda de debates, hemos decidido comenzar con el más polémico: ¿Deben permitir las compañías que los fans realicen versiones amateurs de sus juegos, o nadie tiene derecho a manipular el trabajo ajeno? Como sabéis, multitud de fans del género, gracias a los parsers de creación de aventuras, están realizando versiones amateurs de grandes éxitos como «Monkey Island», «Space Quest», «Indiana Jones», etc. En algunos casos, se trata de títulos



RUNAWAY



SIMON THE SORCERER 3D

nuevos que sólo toman los nombres de los personajes, pero en otros se usan gráficos provenientes de los juegos originales, o se realizan verdaderas continuaciones. Ya están en marcha «Laura Bow II», «Zak MacKraken II», y otras muchas. LucasArts parece haberse tomado en serio el problema, pues ha enviado cartas a los programadores de versiones amateurs de «Monkey Island» para que abandonen sus proyectos. Sierra, en cambio, mantiene enlaces en su web con las aventuras amateurs, y algunos de sus programadores ofrecen consejos a los principiantes. ¿Estamos ante una violación de la propiedad intelectual, o sólo se trata de un sincero homenaje al producto final y, por tanto, deberían permitirse?

Para abrir boca, estas son las estadísticas de los que habéis enviado vuestra opinión:

A favor de las aventuras amateurs: 74%

En contra de las aventuras amateurs: 23%

Depende de los casos: 3%

El resultado es claro: la mayoría de vosotros opináis que las productoras deberían permitir esta práctica. "Casi todos los juegos amateurs son de baja calidad. Son un homenaje al original. Si no se venden, no veo porque los tienen que prohibir", dice Jonathan "Miker" en su e-mail. "La mayoría están basadas en juegos que no se venden hace años. ¿Qué daño puede hacer al juego original?", opina Ernesto Sánchez, de Badajoz. El anónimo Aeramin, que está realizando un capítulo paralelo de «Space Quest», ambientado entre el tercer y el cuarto episodio, nos ofrece la opinión desde el punto de vista del programador: "Llevo semanas dedicando una o dos horas al día, cuando salgo de la "uni", a programar mi "capitulillo" particular de «Space Quest». Uso algunos gráficos del original, pero la mayoría es todo mío. No es un plagio ni nada parecido. Sólo es una muestra de mi culto por la serie. Cuando lo acabe, lo colgaré en Internet para quien lo quiera probar. ¿Qué hay de malo en eso?".

Pues según el 23% de socios que nos han escrito, sí hay algo maligno en estas versiones. Según Santiago Robledo, de Gijón: "Esas aventuras son una estupidez. Están hechas por aficionados y sólo sirven para desvirtuar la imagen que tenemos de los personajes originales. ¿Qué crees que le parecería a Tolkien si yo escribiese "El Señor de los Anillos II" y lo regalase por ahí?".

Aquí ya entran en juego las primeras barreras, que apoyan el 3% de los votantes. Así, Samuel Fulleda cree que las aventuras amateurs deben permitirse si "no dejan en ridículo al original y son gratis". Elena Redondo, alias "Zanthia", opina que son aceptables "mientras no incluyan gráfi-



MYSTERY OF THE DRUIDS

cos y cosas del original". Vuestra postura parece clara: sí a las aventuras amateurs, pero no si el creador gana dinero por ello. El punto intermedio radica en hacer aventuras amateurs que sean claramente un homenaje, con pantallas informativas sobre el juego original y su total desvinculación del mismo; que, en la medida de lo posible, no usen gráficos ni material proveniente del juego comercial y, por supuesto, que se distribuyan gratuitamente. Si, además, el original ya no se vende en las tiendas –recordemos que LucasArts sólo ha pedido la cancelación de juegos basados en «Monkey Island», nada ha dicho de sus aventuras descatalogadas-, no debería existir ningún problema para que las productoras acepten su existencia, de la misma forma que los fans de las películas realizan dibujos, cortos de animación, o montajes trucados de "Star Wars", "South Park", etc., y después los publican en la Red.

Dicho esto, aquí tenéis el resto de debates, que iremos cerrando en próximas reuniones:

-¿Deben realizar los programadores de aventuras famosas continuaciones de sus éxitos, o es mejor que desarrollen títulos originales?

-Julio León, de Portonovo: ¿Cuántas veces os acabáis de nuevo una aventura?

-El anónimo Akestrum: ¿Cuál es la peor aventura gráfica de la historia?

-Efraín Ramos, de San Andrés de la Barca: ¿Es imprescindible la música ambiental?

-Andrés Vadillo de Zaragoza: ¿Cuál es la aventura más larga a la que habéis jugado?

-Ángel Sánchez de Talavera de la Reina: ¿Las aventuras deberían tener uno o varios finales?

-¿Es una buena idea realizar versiones idénticas de viejos éxitos, pero en 3D, como ocurre con «RealMyst»? ¿Y versiones portátiles para Gameboy Advance de los viejos éxitos, como va a ocurrir con «Broken Sword»?

Podéis enviar vuestra opinión o proponer nuevos debates a la dirección habitual del Club. Nos vemos el mes que viene.

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Siempre es interesante descubrir lo que se cuece "entre bastidores". Mucho más si, emulando a sus personajes, los creadores están deseando contar sus batallitas...

"Fue un poco decepcionante no poder hacer «Monkey Island III», y completar así la trilogía. Ojalá algún día pueda hacer otro «Monkey Island»".

Ron Gilbert, creador de los dos primeros capítulos de la saga.

"Yo pensaba que a las chicas les iba a gustar Salvador, el revolucionario, pero ellas prefieren a Glotis, el demonio".

Tim Schafer, diseñador de «Grim Fandago».

"Si a LucasArts le gusta hacer juegos de Star Wars, y los fans piden más aventuras gráficas… ¿Por qué no hacen una aventura gráfica de Star Wars?"

Julio Gonzalo, en un e–mail remitido al Club, aumentando el mito de La Eterna Pregunta…

"Teníamos estatuas en «Leisure Larry VII" que estaban desnudas. Eran arte, no personas ni nada parecido. La cadena de tiendas Wal-Mart dijo que no venderían el juego con esas estatuas sin ropa, así que hicimos una version especial para ellos."

Al Lowe, creador de la saga.

"Para mostrar en el juego a la hija de Atrus necesitábamos un bebé. Mi mujer estaba embarazada, y nuestra hija tendría seis meses cuando terminásemos el proyecto. Tuvimos la suerte de que tuviese los ojos y el pelo marrón, como Atrus, así que la utilizamos para el papel de Yeesha".

Greg Uhler, productor de «Myst III»

La opinión de los expertos



LEISURE SUITE LARRY VII

Quién iba a decirnos a nosotros hace unos meses que «La Fuga de Monkey Island» sería desbancada por una aventura semidesconocida. «The Longest Journey» ha gustado por igual a crítica y público, aunque suponemos que su bajo precio también tiene algo que ver ello...

No menos sorprendente es la tozudez mostrada por «Leisure Suit Larry VII», pues sigue siendo uno de vuestros títulos preferidos. ¿Retomará algún día Sierra la saga?

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Leisure Larry VII
- Grim Fandago



TOP 5

- Monkey Island
- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- La Fuga de Monkey Island
- The Longest Journey

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**

Juegos en todas partes gracias a la telefonía móvil

El impacto de la telefonía móvil en el mundo del entretenimiento será muy importante; empieza ya a serlo. En un futuro más o menos cercano existirán determinados videojuegos que sólo podrán disfrutarse mediante el uso de los dispositivos celulares. Las propias características tecnológicas, asociadas a la comunicación inalámbrica, además del uso cotidiano de los teléfonos móviles, van a mejorar o modificar distintos aspectos que afectan a la experiencia tradicional de jugar.



Las nuevas generaciones de teléfonos móviles se convertirán en un serio competidor de las plataformas tradicionales, consolas y compatibles, ofreciendo nuevas prestaciones impensables en el mundo del videojuego tradicional.









Entretenimiento inalámbrico

Movilidad, ubicuidad, jugar en todas partes con muchos usuarios, el acceso –mediante micropagos podremos acceder a jugar a muchos más juegos por menos dinero– la actualización permanente, en tiempo real, del juego, etc. son algunas de las ventajas que aporta la telefonía móvil al mundo de los videojuegos. Además, desde el momento en que se popularicen los terminales WAP se captará a gente nueva, nuevos jugadores, y, por supuesto, a los usuarios tradicionales cuando estén en lugares fuera del alcance de sus dispositivos tradicionales para jugar.

PUNTOS DIFERENCIALES DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL INALÁMBRICA

El mundo de los juegos ya se atisba en el WAP europeo y en experiencias japonesas más avanzadas. Es el comienzo. Los modelos móviles WAP llevan poco tiempo en nuestro mercado, y si bien es fácil destacar algunos problemas de cara a jugar con ellos (como pantalla muy reducida, monocroma, resolución de 90x106 pixels, velocidad de recepción de datos de sólo 9.6 kbit, el terminal no procesa, el servidor se satura), veremos cuán rápido se van superando muchas de esas dificultades.

Teniendo en cuenta que evolucionaremos del WAP a la tercera generación de móvil (3G), basada sobre UMTS, pasando por transiciones como GPRS, en menos de tres años, los hitos se producirán rápidamente. En el 2001 tendremos pantallas a color, como ahora en Japón, del nivel gráfico de una Game Boy, juegos multiusuario masivos en tiempo real, juegos descargables y ejecutables en el terminal, GPRS en las redes GSM con accesos de110 kbit/s, en el 2002 más color, más CPU, juegos más cercanos al PC y el inicio de UMTS. En el 2003 llegará streaming video y UMTS extendido internacionalmente y, a partir de ese momento, el mundo como escenario de juego.

Las ventajas en el camino, hasta que esta tecnología madure para los videojuegos, tampoco son escasas. Para los juegos monousuario tendremos juegos bajo demanda, es decir se podrá jugar a un videojuego cuando queramos y donde queramos, con precios ajustados al uso que hagamos, de tiempo, de datos. La tecnología del móvil también tiene a punto, al contrario que internet, sistemas de micropagos muy depurados y seguros. Esto facilitará el acceso a juegos con pagos muy pequeños, por ratos cortos, para matar el tiempo, o para avanzar poco a poco en un juego de rol. La ventaja de las "updates", siempre conectado













En Japón ya existen 20 millones de usuarios que usan I-MODE, con resultados de un WAP avanzado, pantalla de colores, inteligencia en el cliente, posibilidad de descarga y ejecución del juego en el terminal.

siempre actualizado. Se incrementará el intercambio de objetos recreados por los usuarios, más fácilmente que como ocurre ahora con las consolas, quizás aumente tanto el intercambio de objetos, de personajes trabajados, que surja un comercio estable entre usuarios. El tema de los micropagos y el modelo de negocio de juegos para móviles alterará canales de distribución y producirá juegos creados exclusivamente para dicho canal. Es posible que también favorezca el acceso a pequeños desarrolladores de juegos al mercado, como en los primeros años de la industria de los videojuegos, en los ochenta. La identificación y registro del perfil del usuario aportará ventajas a éste, mediante sistemas de personalización, ofertas, etc. Como ventaja general económica nos encontraremos con la tremenda pujanza que se produce en este entorno, gracias al espectacular crecimiento de usuarios de móviles. No sólo las grandes compañías del videojuego se están volcando, también las compañías de telecomunicaciones, las empresas fabricantes de terminales, y los proveedores de contenidos.

La ecuación "comunicación más portabilidad", la base del éxito del móvil, ayudará a los fans de los juegos multiusuario. Uno de los problemas más grandes en el juego online multiusuario es quedar para la partida, y la espera generalmente se realiza al lado del PC, dónde si no. Con el móvil será posible empezar a jugar donde se quiera, sabiendo si un amigo tuyo está "conectado". En un juego de turnos, tipo ajedrez, se aumenta la jugabilidad por la facilidad con que se detecta si el contendiente ha movido ficha, o no. Para los juegos multiusuario, los portales de juegos contarán con antesalas, donde los usuarios podrán conocerse y organizar sus partidas, mandar un SMS a su amigo si no lo encuentra allí. Otro extra será el utilizar, dentro de la dinámica del videojuego multiusuario, la posición geográfica del usuario en el desarrollo de una aventura.

También tendremos otro tipo de juegos orientados a favorecer la comunicación o para establecer relaciones, amistades, a partir del registro de perfiles entre los usuarios, con temas tan "frívolos" como las características determinadas por el horóscopo. Desde diferentes móviles o desde uno sólo. El móvil como elemento de comunicación y de juego, simultáneamente. La persistencia de los datos de los sujetos identificados, y su actualización, mejorarán la comunicación.

WAP: EL DESAFÍO ACTUAL

La infraestructura actual de comunicación inalámbrica favorecerá el desarrollo de determinados tipos de juego, como los de rol y los de aventura. De hecho, es en este campo donde se han producido ya éxitos contrastados. En estos casos no se exige tanto una gran calidad de los gráficos, como de una buena historia, lo importante es la metáfora que dispare la imaginación. En el pasado ECTS ya se observó la predisposición de grandes compañías de videojuegos y grandes fabricantes, Nokia, Ericsson, Siemens, de aunar sus fuerzas para el desarrollo del entretenimiento inalámbrico. Siemens lanzó una versión bastante digna de un laberinto 3D, no con tecnología poligonal sino con "tecnología DOOM", giros 3D y técnica de planos elevados. Se pudo ver la vuelta de los classics games y de juegos habituales para máquinas recreativas de hace más de diez años en terminales WAP. Así por ejemplo, los inolvidables invasores espaciales («Space Invaders») de Taito. Compañías como Guillemot, Capcom, Bandai, Ubisoft y muchas otras han creado su división de Mobile Gaming. Sony Playstation, SEGA, Bandai o Disney han firmado acuerdos con I-MODE, que incluye la experiencia de Mobile Gaming más avanzada del mundo como veremos.

La tarea no es fácil para el desarrollador, pero sí estimulante. En nuestro país, el director de desarrollo de Silicon Artists, pionera del entretenimiento WAP, Ignacio Ferro, nos comenta: "el reto es mantener entretenido, enganchado, al usuario. Nosotros tenemos la suerte de contar con un equipo que conoce muy bien el pasado tecnológico de los videojuegos, familiarizados con píxeles blancos y negros, y con el principio de los juegos online, en los que el servidor es quien debía procesar todo y el HTML mostrarlo como pudiera. Se añade la importancia de diseñar bien el interfaz de usuario, ya que normalmente el jugador no ve todas las opciones, también hay que luchar con el ancho de banda, 9600 baudios de transmisión es algo inédito en el mundo del videojuego. Actualmente estamos desarrollando sistemas y engines para plataformas móviles y para televisión interactiva. Vemos un potencial muy importante para los juegos, tanto en el entretenimiento puro, como en el orientado a marketing promocional. Se trata de cuidar mucho el tipo de juegos a desarrollar,



Se estima que en pocos años el mayor número de conexiones a Internet se producirá desde teléfonos móviles de última generación, y no desde consolas u ordenadores compatibles.

son perfectos los de rol, en los que tu personaje evoluciona en un entorno con normas consistentes, visualizado como una metáfora válida de lo que está sucediendo, o buscar nuevos géneros pensados exclusivamente para WAP, como Dr. Amor de Wanadoo Go". En España se pueden ver en el portal WAP de Wanadoo, Go, o en Terra Mobile juegos muy interesantes que vencen las limitaciones de pantalla monocroma, de datos que llegan lentos al jugador y de capacidad de proceso del teléfono muy limitada. El Laberinto «Death Mach», uno de los cuatro juegos desarrollado por Silicon Artists para Wanadoo, es un juego multiusuario en el que hay que eliminar a los oponentes y consigue un grado de animación e inmersión psicológica notable; es el estado del arte actual. «In Spirit», desarrollado por In-Fusio para Terra Mobile, es un juego de rol consistente en la lucha de unos con otros para obtener mayor fuerza y poderes mágicos y pueden competir jugadores de varios países. En estos mismos portales y en otros horizontales de WAP es posible acceder a más juegos de aventura, arcade, rol, juegos tradicionales, etc. Una de las claves está en su rentabilidad para el portal. Como dice Jorge Navas, director de entretenimiento de Terra Mobile, "el objetivo de Terra Mobile es obtener ingresos con el portal, por este motivo pretendemos atraer a gente de forma masiva y tener juegos online que sean atractivos.

I-MODE, LA EXPERIENCIA NIPONA

La referencia es Japón. Sobre todo porque en Japón ya existen 20 millones de usuarios que usan I-MODE, con resultados de un WAP avanzado, pantalla de colores, más grande, que tiende a ocupar la mayor parte del dispositivo, inteligencia en el cliente, posibilidad de descarga del juego y ejecución en el terminal y admitiendo aplicaciones Java. Incluso en algunos terminales se incorpora un pequeño joystick que hace más fácil la interacción y la navegación. Y a mediados de este año I–MODE usará la red de tercera generación, mucho más rápida, en Tokio y en varias ciudades más en todo Japón. Al menos para dos





La infraestructura actual de comunicación inalámbrica favorecerá el desarrollo de determinados tipos de juego, como los de rol y los de aventura. De hecho, es en este campo donde se han producido ya éxitos contrastados

tipos de terminales. Todos los clásicos se están recreando. I–MODE representa el modelo de negocio que los operadores de móviles de tercera generación desarrollarán. I-MODE permite un portal personalizado de servicios para cada usuario. Del tráfico total el 15 por ciento corresponde a transacciones económicas, otro 15 por ciento a consultas a bases de datos, el 25 por ciento a servicios de información y el 45 por ciento a entretenimiento. De ese fantástico 45 por ciento sólo una parte corresponde realmente a videojuegos, pero el pedazo de tarta a repartir es muy grande. Los juegos clásicos compiten con otros pensados para el formato, como el «Network Game» de Bandai, que es un juego relacionado con preguntas sobre acontecimientos inmediatos. El usuario parte con una cantidad de dinero virtual, y en ese mundo de ficción debe invertir y derrotar a otros millonarios televirtuales, de todo el país. Dentro del entretenimiento nipón no pueden faltar tampoco los servicios musicales ni el inevitable Karaoke. También en Japón, encantados con la pesca, participan en competiciones nacionales de pesca virtual; el móvil te avisa de cuando tienes un pez cerca y entonces debes seleccionar tus aparejos para pescarlo y acumular puntos. El mundo de las apuestas sobre cualquier cosa imaginable también se impone y el entretenimiento relacionado con todo lo que tenga que ver con el destino, el horóscopo, etc.

Aquí funcionan los micropagos, partidas cortas por precios razonables. Y lo más importante, estos servicios de valor añadido, como los de entretenimiento, crean fidelidad entre los usuarios y la compañía.

Los proveedores de contenidos han visto en I-MODE el nuevo tipo de canal que representará UMTS, con todas sus prestaciones multimedia y su acceso de banda ancha a internet y los servicios interactivos, con 2 Megas por segundo en entornos de movilidad a baja velocidad.

EL FUTURO Y UMTS

UMTS es el futuro, y también el futuro de los videojuegos inalámbricos puesto que proporcionará a los usuarios terminales multimodo y multibanda, inteligencia en el cliente, capacidad de proceso, pantalla en color, cobertura mundial, posicionamiento global y gran memoria. Proyecciones tan halagüeñas como que en el 2004 habrá mil millones de usuarios de telefonía móvil celular y que será el dispositivo preferido de acceso a Internet hacen el resto.

UMTS hará que los terminales móviles compitan en igualdad con otras plataformas, como el PC y las consolas.

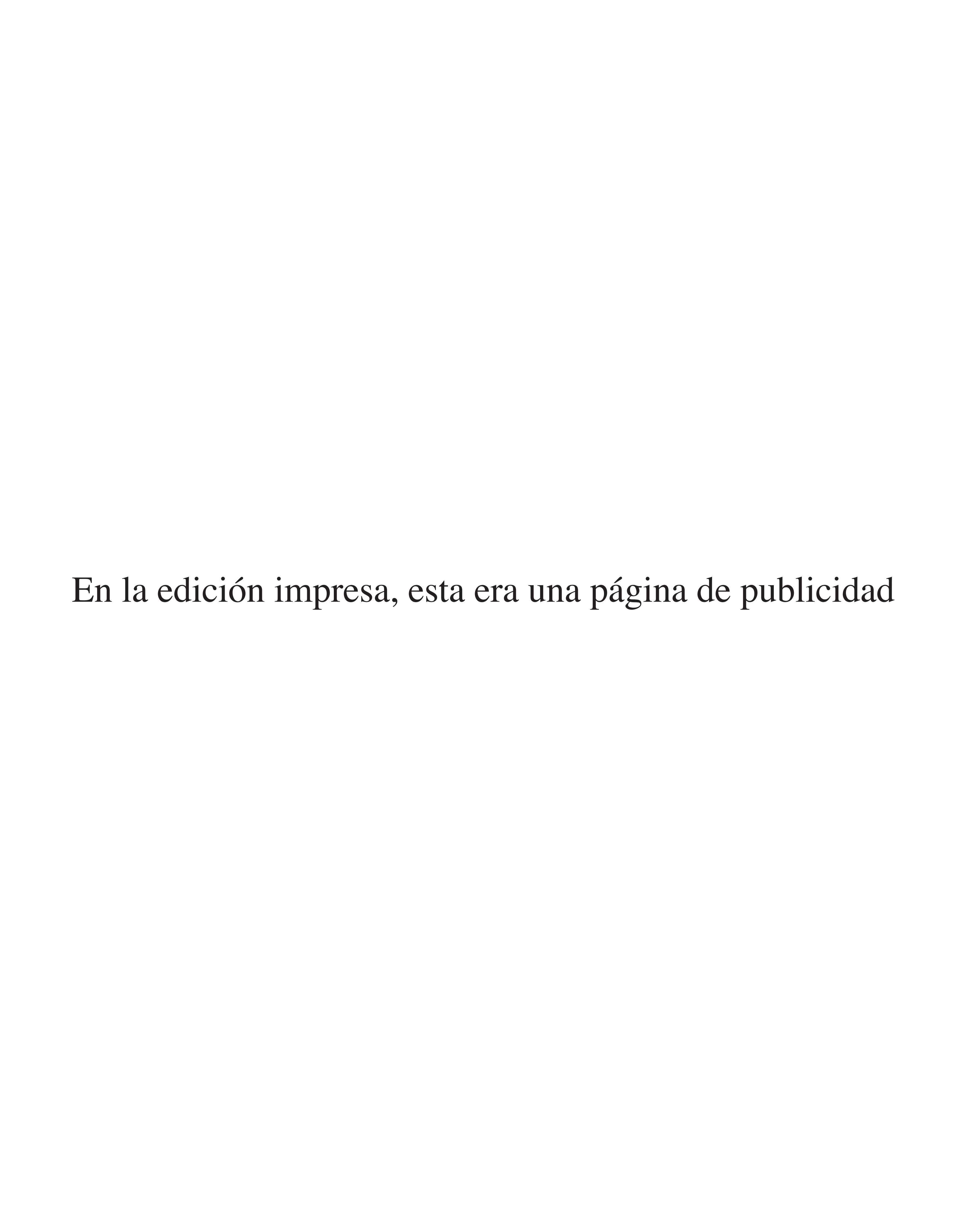
Con UMTS los terminales tendrán conversores bidireccionales de voz a texto, que facilitarán la jugabilidad.

Pero dejemos volar la imaginación. Una vez solventado el ancho de banda y contando con terminales orientadas a videojuegos y multimedia, resuelto el interfaz de usuario, quedará el problema de la dimensión de la pantalla. Por absurdo resulta imposible que la gente vaya cargando con algún tipo de monitor portátil adosable al terminal. Mirando una pantallita tocaremos techo, tarde o temprano. Imaginemos un tipo de gafas como sistema de visualización. Este periférico, que permitirá una inmersión en los videojuegos a gran resolución de imagen y en tres dimensiones, llegado el caso, marcará la diferencia entre las primeras fases de móviles UMTS y los que competirán fieramente en el mercado de videojuegos. Con dichas gafas conectadas al terminal, podremos tener superposición de imagen y facilidad de transparencia y poder ver al mismo tiempo el entorno 3D del juego y el mundo exterior.

Esto es clave, la combinación de dichas técnicas de Realidad Aumentada, Realidad Virtual con la localización geográfica del jugador proporcionará un nuevo tipo de experiencia en videojuegos. Un cambio revolucionario. En palabras de Ignacio Ferro: "Imagínate en un juego de rol que vas físicamente por la Castellana, estás viendo directamente la calle Castellana, porque (el juego) te ha dicho que allí se encuentra un ser que ha venido del espacio y efectivamente, llegas y te lo encuentras allí, son tus gafas las que están produciendo dicha imagen virtual superpuesta, pero lo estás viendo en medio de la calle. Ya sería el colmo del entretenimiento". Por supuesto tu personaje tendría una apariencia en consonancia con lo esperado y los de otros jugadores, también.

La combinación entre las plataformas móviles y Realidad Virtual es capaz de virtualizar nuestra realidad. Y, dado que es tecnología móvil, el administrador del juego conoce nuestra posición, siempre podrá superponer un mundo virtual allá donde nos encontremos. No está mal. Y es sólo uno de los aspectos que nos esperan del futuro entretenimiento inalámbrico.

Alejandro Sacristán



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Z STEEL SOLDIERS

CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 64 MB • HD: 450 MB • Tarjeta aceleradora 3D: Sí (8 MB) • Multijugador: Sí (Internet, LAN)

• Compañía: BITMAP BROTHERS / EON DIGITAL ENTERTAINMENT
• Disponible: PC
• Género: ESTRATEGIA



Soldados de Plomo



El centro de control es nuestra edificación más importante. Si el enemigo la destruye, estaremos perdidos.



Las unidades aéreas son muy útiles en zonas pantanosas como esta, dado que pueden efectuar vuelos de reconocimiento y pequeñas ataques.



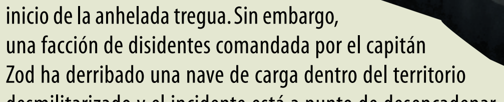
Las fábricas de robots son fundamentales para concretar nuestros planes de conquista, ya que es preciso contruir un gran ejército.

Se publica en estos días la última perla concebida por los Bitmap Brothers, un equipo responsable de títulos como «Xenon» o «Speedball». Su título es «Z: Steel Soldiers» y se trata de la continuación del primer «Z», que nos introduce en una batalla futurista entre robots de combate muy peculiares.



Los robots constructores nos permiten reparar y construir cualquier tipo de edificio o vehículo. Podremos obtenerlos en el centro de mando.

La guerra es el negocio más rentable de todos los tiempos. En un futuro no muy lejano las batallas se librarán mediante robots de combate, mercenarios metálicos muy resistentes con grandes dosis de valor y persistencia. Pero después de 509 años de guerra perpetua entre las Industrias Transglobal y la Corporación MegaCom, el conflicto parece haber llegado a su fin. Los generales en jefe de ambos ejércitos anuncian el inicio de la anhelada tregua. Sin embargo, una facción de disidentes comandada por el capitán Zod ha derribado una nave de carga dentro del territorio desmilitarizado y el incidente está a punto de desencadenar una nueva escalada militar. ¿Mera coincidencia o sibilina traición? Sólo con tu ayuda Zod y su escuadrón de valientes podrán averiguarlo.



Este el sencillo argumento sobre el que reposa el último proyecto de los hermanos Bitmap, un grupo acostumbrado a recopilar galardones y adeptos con cada uno de los juegos que producen. «Steel Soldiers» es la continuación de «Z», un juego de estrategia en tiempo real con características de arcade que nos convertía en el comandante de un devastador ejército de acero inoxidable. Aparecido durante 1996, «Z» renovó la concepción de uno de los géneros más arraigados y populares entre los usuarios de PC y compatibles. Sus virtudes eran una apariencia gráfica muy notable, una jugabilidad a prueba de bombas y un negrísimo sentido del humor, que se concretaba a lo largo del juego y en las espectaculares escenas renderizadas que se sucedían entre las distintas misiones.

El tiempo no pasa en balde y los miembros del equipo de desarrollo de «Steel Soldiers» lo tenían muy claro: lo que funcionó en 1996 no tiene por qué hacerlo en otro milenio. O lo que es lo mismo, aunque el concepto de juego se mantenga intacto, los avances tecnológicos deben hacerse notar. Y qué mejor manera de hacerlo que superando la carencia de relieve propia de las dos dimensiones en favor de la profundidad de un mundo completamente tridimensional, mucho más acorde con los tiempos que corren y con el gusto de la mayoría de los jugadores.

EL EQUILIBRIO ENTRE DETALLE GRÁFICO, CALIDAD Y RAPIDEZ EN LA GESTIÓN DE POLÍGONOS ES PERFECTO

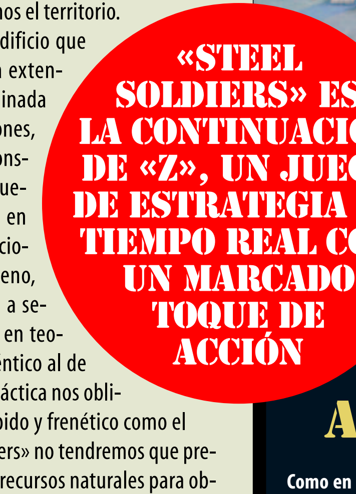
SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego es tremendamente sencillo. Como capitán de un ejército, nuestra misión será la de aplastar al ejército rival. Para conseguirlo, nos veremos obligados a establecer centros de construcción de robots y vehículos, así como armas de todo tipo. Esto no será tan sencillo como suele ser en otros juegos de semejantes características ya que, para poder hacerlo, tendremos que conquistar nuevos territorios. Y es que todos los mapas se encuentran subdivididos en parcelas o porciones de terreno, dominadas por una u otra facción. ►



Los puentes tienen una enorme importancia estratégica, así que siempre podremos destruirlos o repararlos, según la situación.

El control de cada una de estas parcelas depende del dominio de una bandera localizada en su interior. De esta forma, si capturamos la bandera obtenemos el territorio. Si tenemos en cuenta que cada edificio que queramos construir requiere una extensión plana de terreno muy determinada sobre la que construir sus fundaciones, es fácil suponer que para poder construir tendremos que conquistar nuevos territorios. Esto nos introduce en un continuo tira y afloja entre facciones rivales por el control del terreno, cosa que condiciona la estrategia a seguir durante las batallas. Aunque en teoría pueda parecer un concepto idéntico al de otros juegos de estrategia, en la práctica nos obliga a organizar un combate tan rápido y frenético como el de un buen arcade. En «Steel Soldiers» no tendremos que preocuparnos por localizar y explotar recursos naturales para obtener más dinero, ya que aumentamos nuestros ingresos invadiendo nuevos territorios. Nuestro objetivo final será, en la mayoría de las fases, acabar con el centro de control enemigo.



«STEEL SOLDIERS» ES LA CONTINUACIÓN DE «Z», UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL CON UN MARCADO TOQUE DE ACCIÓN

TÉCNICAMENTE SOBRESALIENTE

El aspecto gráfico de esta segunda parte de «Z» es inmejorable. Los paisajes tridimensionales que conforman los escenarios son preciosistas y espectaculares, y están llenos de detalles de calidad que ayudan a sumergirnos en el universo del juego. A pesar de su reducido tamaño, todas las unidades están perfectamente modeladas, así como los edificios y vehículos, cuyo diseño guarda mucha coherencia con lo observado en su antecesor. El equilibrio entre detalle, calidad y rapidez de gestión es perfecto, y lo mejor es que, a pesar de utilizar un engine 3D sumamente potente, los requisitos de sistema se mantienen bajo mínimos, de tal forma que «Steel Soldiers» funciona perfectamente en la mayoría de equipos. El sonido juega un papel fundamental en el desarrollo de la acción, y todas las voces y textos han sido traducidos al castellano con gran acierto y esmero. Además, el juego contempla todo tipo de opciones multijugador, como era de esperar en un título de estas características. «Steel Soldiers» es una obra maestra y un digno sucesor de «Z». Reconforta comprobar que los Bitmap Brothers siguen en perfecta forma y que aún son capaces de crear juegos tan divertidos como los que los han convertido en una leyenda. Sobre todo después de un desliz como el «Speedball 2100» para Playstation, que dejó fríos a todos aquellos que pudimos verlo. Muy al contrario, «Steel Soldiers» es un juego fantástico y recomendable para todo tipo de usuarios, por su sencillez de manejo, por su calidad y por el inteligente humor que lo caracteriza. Todo un regalo para los sentidos y un soplo de aire fresco para un género necesitado de nuevas ideas.

I.C.C.

Sabremos que nuestras fábricas estarán en plena actividad por el humo que expulsan.



Merece la pena comprobar la riqueza de detalles que derrochan los seis distintos terrenos de juego, muy bellos y diferentes entre sí.

CONOCE A TUS SOLDADOS

Como en todo juego de estrategia que se precie, en «Steel Soldiers» es fundamental aprender las peculiaridades y ventajas de cada una de nuestras unidades. Dispondremos de varios tipos de soldados, entre las que destacan las unidades Psico (guerreros kamikaze con poco aprecio por su propia vida), Pyro (armados con un potente lanzallamas) y Francotiradores (idóneas para realizar ataques a larga distancia). También dispondremos de robots de construcción, que nos permitirán edificar nuevas construcciones y reparar a otras unidades, así como de técnicos, especialistas en el reciclaje del equipamento enemigo. Debido a la variedad de escenarios y de condiciones orográficas, nuestro ejército dispondrá de diferentes vehículos terrestres, aéreos y navales, tanto ligeros como pesados. Además, podremos contar con diferentes construcciones estáticas defensivas, como bunkers o torretas antitanque, así como con edificios estratégicos tan importantes como estaciones de radar (que nos permiten localizar eficazmente a nuestros enemigos) o laboratorios para el desarrollo de nueva tecnología.



TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	90

La combinación entre acción y estrategia es absolutamente perfecta. En las primeras partidas, el control de las unidades puede resultar confuso y complejo. El aspecto gráfico del programa es inmejorable así como su engine.

puntuación total **91**



Nuestro objetivo está a punto de cumplirse. Unos cuantos disparos más y el enemigo volará en mil pedazos.

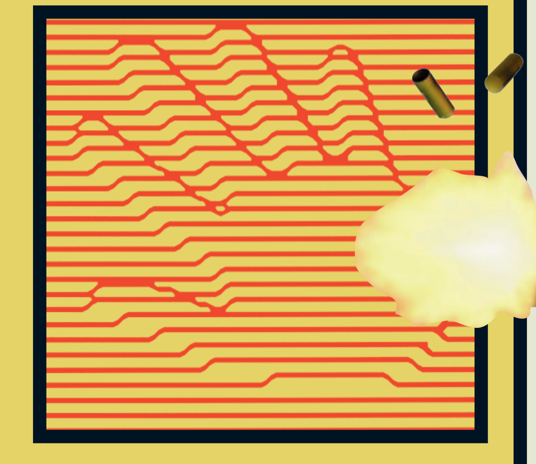


Las unidades Piro tienen una gran utilidad y son capaces de eliminar a los enemigos o de mantenerlos al menos a cierta distancia.

Cada zona tiene una bandera como esta. El equipo que la controle se hará dueño provisional del territorio, con todas las ventajas que eso conlleva.

Este es el objetivo que nuestro ejército persigue: la base enemiga. Sólo con paciencia y tenacidad conseguiremos destruirla.

BITMAP BROTHERS



Los Bitmap Brothers saben cómo hacer buenos juegos, de eso no cabe la menor duda. Desde que surgiera en 1987, esta compañía se ha ido consolidando como una de las más interesantes, coherentes y honestas de cuantas habitan en la populosa industria de los videojuegos. Especialistas en el diseño de juegos de acción, simples pero técnicamente sobresalientes, los miembros de este equipo se han dedicado a cosechar todos los premios habidos y por haber, con un número de lanzamientos escaso pero muy bien administrado. Los hermanos Bitmap dieron la campanada en 1988 con el lanzamiento de «Xenon», un arcade espacial que crearía escuela. Pocos meses después, sorprendieron a propios y extraños con «Speedball», una particular visión del deporte en un mundo futurista y violento. A partir de entonces, su trayectoria fue fulgurante, gracias a títulos tan exitosos como «Xenon 2», «Gods», «The Chaos Engine» o el propio «Z». Una historia fructífera y modélica donde las haya que resumimos en el avance sobre «Steel Soldiers» que aparecía en el número 73 de nuestra revista, pero que podéis consultar en cualquier momento visitando la página oficial de los hermanos Bitmap: www.bitmap-brothers.co.uk.



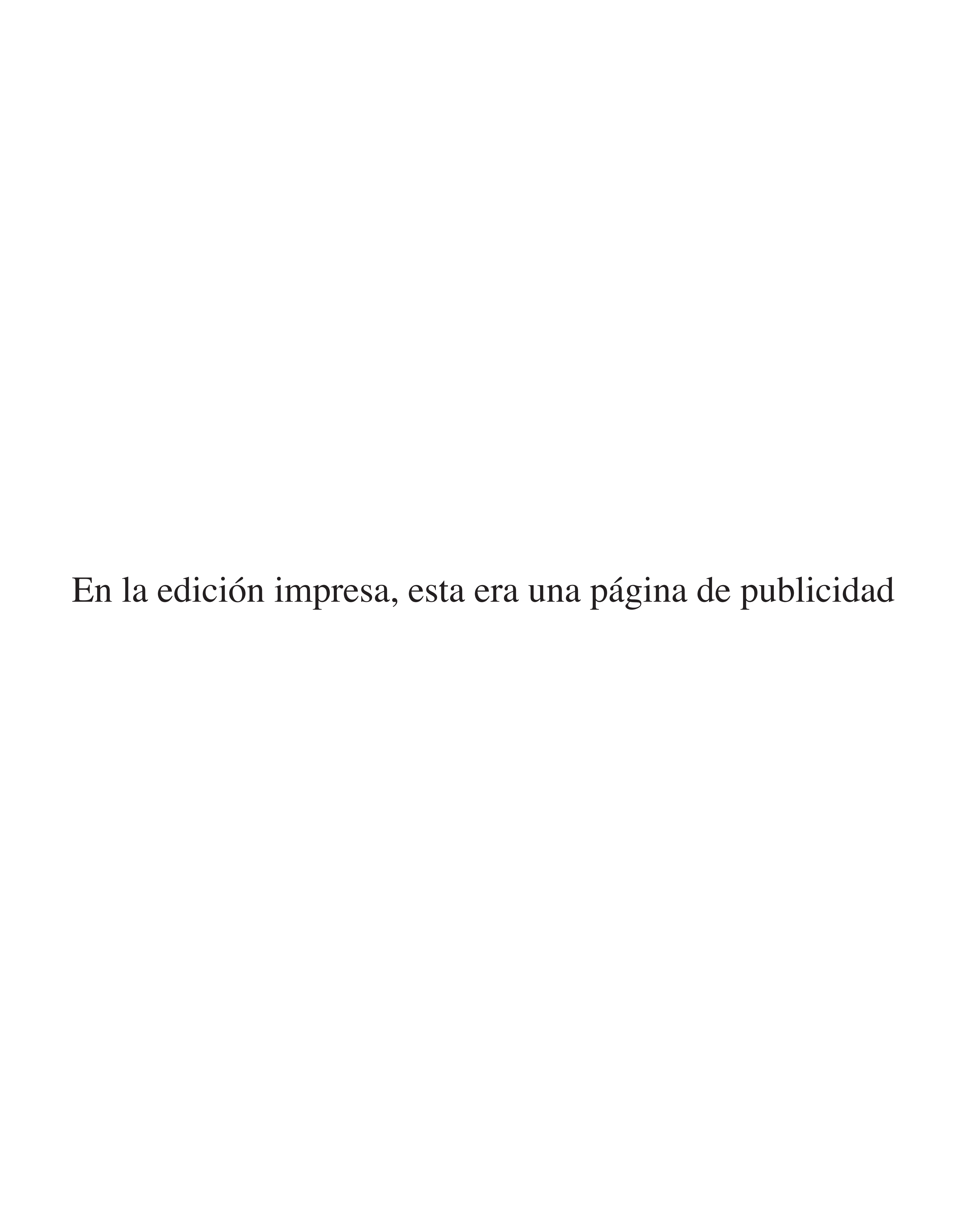


Z, LA BATALLA ORIGINAL





Aunque las comparaciones sean siempre odiosas, esta es una ocasión idónea para volver la vista atrás y desempolvar el recuerdo del último gran clásico diseñado por los Bitmap Brothers. «Z» revolucionó el género de la estrategia en tiempo real al unirlo con el de los arcades más clásicos en una simbiosis perfecta. A pesar de su reducido tamaño, los gráficos hacían gala de un enorme nivel de detalle, especialmente mediante el adecuado uso de las posibilidades del estándar SVGA. La historia pensada para la ocasión era interesante y muy divertida, gracias a las espectaculares escenas cinemáticas que se sucedían a lo largo del juego, y que se caracterizaban por un humor negro muy sangrante y afilado. Además, «Z» fue uno de los primeros programas localizados –esto es, doblados y traducidos– al castellano, cosa no demasiado habitual por aquellos tiempos. Y excepcionalmente localizado, gracias al excelente trabajo de los dobladores encargados de traducir los mensajes sonoros de todas nuestras unidades, que no dudaban incluso en insultarnos cuando perdíamos la batalla. Todo eran detalles de calidad en un título de los que se hacen con mimo y cariño. De hecho, y por si quedaba alguna duda de ello, «Z» también incluía opciones para la conexión multijugador entre cuatro ordenadores, ya fuera mediante módem o red local.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

La vuelta del E3 nos ha dejado algo exhaustos con tantas novedades y tantos planes de futuro, amén de las noticias sobre las nuevas plataformas. Pero aún así hemos hecho los deberes. Este mes predominan sobre todo las aventuras gráficas de corte francés, es decir, con argumentos originales pero algo tradicionales tecnológicamente hablando. Así, nos encontramos con «Jekyll & Hyde», que mezcla elementos de acción, «Road to India» y «Necronomicon». Junto a estas aventuras nos topamos con verdaderos pesos pesados como «Flashpoint», un juego que nos permitirá ponernos en la piel de un soldado moderno o «Edge of Chaos», un simulador espacial de los que no te dejarán indiferente. No podían faltar algunos títulos de estrategia en tiempo real como «Submarine Titans» o «Conflict Zone». El primero es un popurri de elementos clásicos que resulta en un juego compensado y recomendable a los aficionados al género. El segundo ofrece algunas innovaciones interesantes pero se queda a medio camino. Para terminar, podemos destacar «Summoner», el último JDR que ha llegado a nuestra redacción y del que os ofrecemos una miniguía para que no tengáis problemas en el inicio del juego.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

82



EDGE OF CHAOS Esta secuela de «I-War» presenta muchas novedades y alicientes, y no sólo para los fanáticos de los simuladores de combate espacial, ansiosos de explosiones, sino incluso para todos aquellos a los que les gustan las aventuras con su enrevesado argumento y sus secuencias cinemáticas.

84



OPERATION FLASHPOINT Ya está aquí el que probablemente se convierta en el mejor simulador de guerra disponible en el mercado. Se trata de un juego en el que vivirás las mismas situaciones que experimenta un soldado en el campo de batalla de una guerra moderna.

88



SUBMARINE TITANS Un juego de estrategia en tiempo real interesante, a un precio muy razonable y con una presentación de lujo. La guerra ha estallado en el fondo del mar, y nuestro trabajo será hacer todo lo posible para que el bando que hemos elegido triunfe sobre los demás.

94



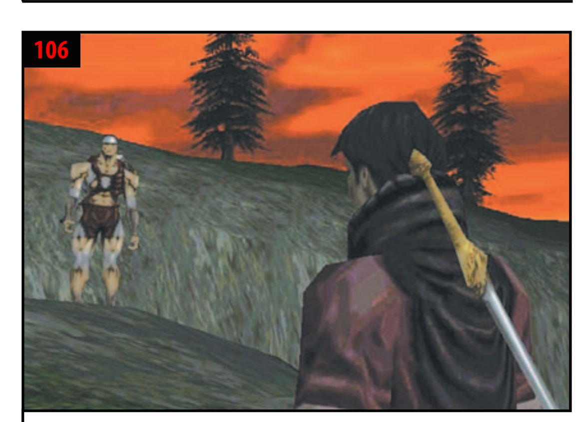
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING Este juego está basado en la famosa película en la que varios adolescentes se enfrentaban a los no muertos en una cabaña en medio del bosque. Esta vez Ash, el protagonista del film, ha vuelto a la cabaña con su novia para enfrentarse al horror.

104



CONFLICT ZONE Un juego de estrategia atípico en el dos bandos se enfrentan en una guerra abierta. Aunque es estrategia en tiempo real, se encuentra en 3D y presenta algunas particularidades, por ejemplo en el suministro de recursos que dependerá directamente de nuestra popularidad.

106



SUMMONER Si eres un invocador y no controlas tus poderes, es mejor que andes con cuidado porque puede ser que con la mejor intención, convoques a un ejército de demonios y arrases tu propia aldea. Ese es el caso del protagonista de «Summoner», el nuevo JDR que analizamos este mes.

92 OPEN KART MASTER. Estamos ante un simulador atípico, ya que se aproxima a las carreras de karts y lo hace desde un punto de vista mucho más serio de lo que acostumbramos a asociar a este tipo de vehículos. Aunque la realización técnica no es todo lo buena que desearíamos, la abundancia de opciones de configuración de juego nos permite hablar de una oferta variada y duradera.

96 EUROPEAN SUPERLEAGUE. Hasta los proyectos tienen ya su juego de fútbol. Nos referimos a esa superliga europea que quieren instaurar, al margen de la UEFA, los clubes más grandes del continente. Este juego reproduce esa hipotética competición y nos ofrece algunas opciones interesantes, como la posibilidad de realizar pases al hueco, algo que en los últimos simuladores del deporte rey se ha echado mucho de menos.

98 JEKYLL & HYDE. No, no estamos hablando de una adaptación de la famosa novela. Se trata de un juego en el que nos encontramos con un Jekyll madurito, que trata de olvidar su pasado dirigiendo un manicomio y cuidando de su pequeña hija. Pero un héroe nunca encuentra la tranquilidad, y la tragedia estalla cuando los locos se sublevan y raptan a su hija. El bueno del doctor tendrá que recurrir a su viejo alter ego para resolver la situación y rescatar a su hija de las garras de sus pacientes.

100 ROAD TO INDIA. Una nueva aventura de la reserva natural de las aventuras gráficas, o sea, Francia. En este caso se trata de un joven cuya novia desaparece misteriosamente en la India. Como no podía ser menos, el muchacho viajará al exótico país para tratar de averiguar lo que ha sucedido y rescatar de paso a su chica. Un juego dedicado para los verdaderos incondicionales del género.

102 NECRONOMICÓN, EL ALBA DE LAS TINIEBLAS. Con la obra de Lovecraft y su mundo de muertos como telón de fondo, llega este juego en perspectiva subjetiva con escenarios fijos prerrenderizados. Aunque tiene un argumento muy interesante, el desarrollo nos parece algo soso y poco innovador.

80 EXTERMINATION, un juego en el que tendremos que eliminar a una criatura extraterrestre descontrolada, en una base militar; **INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER**, un juego de fútbol con una perspectiva innovadora; **DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX**, una nueva versión en PSOne; **ASTERIX MEGA MADNESS**, un juego basado en los famosos personajes de comic, expertos en la lucha contra los romanos; **MONSTER RACER**, un arcade de carreras con protagonistas terroríficos; **JAQUE AL PERRO GUASÓN**, un juego de ajedrez en el que tendremos un curioso ayudante; **FUR FIGHTERS,** la versión de PS2 ya ha llegado.

International League Soccer

Goles y copas



- Compañía: **TAITO CORPORATION**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



Muchos son los títulos dedicados al mundo de fútbol. En el caso de «International League Soccer» el sistema de seguimiento de cámaras que presenta el juego rompe con los moldes de lo conocido hasta ahora. Los distintos puntos de vista que tendremos para el seguimiento de un partido están distribuidos como si se tratara de una retransmisión deportiva, cambiando de una cámara a otra según la zona del campo en donde se esté desarrollando el juego. Luces y sombras influirán de manera contundente en la visibilidad, con lo que el realismo del juego aumenta, si bien no se ha tenido en cuenta que en la realidad estos defectos de visibilidad afectan al espectador y no al jugador que en el caso que nos ocupa somos nosotros. Este novedoso sistema de cámaras está apoyado con un completo interfaz de juego lleno de opciones que proporcionará horas de juego en las distintas modalidades presentes. El título disfruta además de un buen acabado gráfico y está traducido y doblado al castellano.

A.L.C. **75**

Extermination

Un trabajo profesional

- Compañía: **DEEP SPACE / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ACCIÓN**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shok





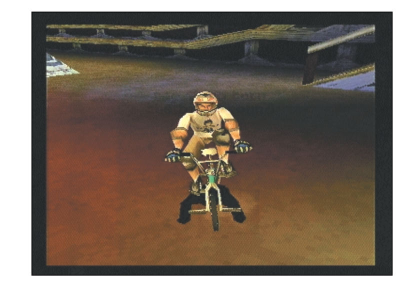
Eres Dennis Riley, un soldado de elite que es enviado junto con su equipo de operaciones a las instalaciones Ford Stewart, donde se ha perdido el control de una criatura extraterrestre que estaba siendo estudiada. Tu misión es eliminarla y acabar así con la pesadilla de todos los que allí se encontraban en el momento del fatal desenlace.
Bajo este argumento de ciencia ficción, con imágenes desagradables con alto contenido de violencia, encontramos un nuevo título para Playstation 2 que sin duda gustará a quienes disfrutan con la acción a raudales y la investigación les supone todo un reto. Partimos de un juego con una base de desarrollo bastante bien construida, múltiples posibilidades, buenos gráficos y un gran engine que permite buenos movimientos y diferentes puntos de vista no exentos de detalles. La investigación continua y la necesidad de encontrar objetos para seguir con el desarrollo de la historia obliga a un continuo esfuerzo

Dave Mirra Freestyle BMX: maximum remix

Música y acción

- Compañía: **ACCLAIM SPORTS**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno a dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Desde la aparición el verano pasado de «Dave Mirra Freestyle BMX» en versión para PSOne, hasta hoy, ha pasado casi un año. Ahora, cuando se fraguan ambiciosos proyectos de nuevas plataformas, como Xbox y GameCube, el aluvión de títulos para PSOne inunda el mercado con más cantidad que calidad. Muchos son los títulos que después de llevar tiempo en el mercado, vuelven a reeditarse con pequeños cambios para otras plataformas, y este es precisamente el caso del juego que nos ocupa, ya que se trata de una simple ampliación de lo que es la versión original. Ningún cambio de campanillas se aprecia en el título tras unos minutos de juego. Sin embargo y tras una jornada intensa frente al televisor, podemos encontrar nuevos niveles y escenarios junto con un nuevo modo de juego, que nos recuerdan más a las actualizaciones que las compañías desarrolladoras de juegos de PC publican poco después del lanzamiento del juego, que a un nuevo título que se vende a un alto precio y que no aporta nada nuevo.
Quizá este precio esté justificado con el CD que se incluye en el paquete y que contiene trece nuevas pistas de audio con la música más marchosa del panorama internacional, pero, bueno, una cosa es un juego y otra un CD de música.

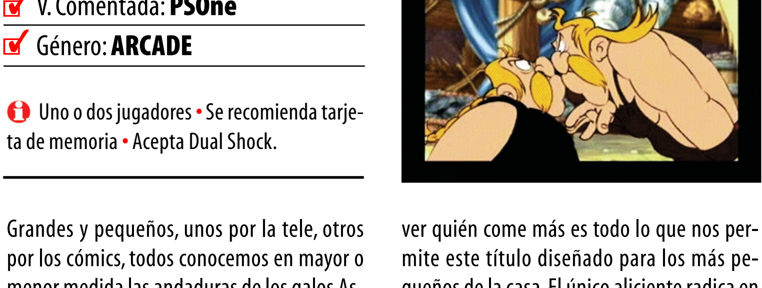
I.S.A. **60**

Asterix Mega Madness

El retorno de un clásico

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PSOne, PC**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Grandes y pequeños, unos por la tele, otros por los cómics, todos conocemos en mayor o menor medida las andaduras de los galos Asterix y Obelix. Hace tiempo que no sabíamos nada de ellos, pero el mundo del videojuego nunca los olvidó, y renacen juegos para todas las plataformas que procuran recrear la vida de estos inolvidables personajes, aunque en el título que nos ocupa esto se consigue a duras penas. «Asterix Mega Madness» no está a la altura de unos personajes como estos. Con tan sólo dos modos de juego posibles, las posibilidades de pasar más de quince minutos frente al televisor son escasas por no decir nulas, y es que correr una carrera por un único escenario o hacer una competición para ver quién come más es todo lo que nos permite este título diseñado para los más pequeños de la casa. El único aliciente radica en poder escoger el personaje con el que jugar una partida, entre los que se encuentran los protagonistas de las clásicas historias.
Se trata de un título que podría haber tenido todos los alicientes para hacer las delicias de los más pequeños de la casa: míticos personajes, historias sin contenido agresivo ni violencia de ningún tipo, gráficos coloristas; pero que debido a sus pocas opciones de juego y su escasa adicción, no enganchará a nadie ni aún cogiéndole en un estado total de desesperación.

P.L.L. **40**



por unir las piezas del rompecabezas que intenta dejarnos atascados, esto puede ser contraproducente para los usuarios, ya que el quedarse estancado en una fase puede provocar el aburrimiento y por tanto el abandono del juego, sin embargo el equilibrio dificultad/investigación de escenarios que incluye el juego está lo suficientemente bien diseñado para no llegar a estas condiciones.
Con un alto nivel de jugabilidad y un gran acabado gráfico encontramos un título diseñado para mayores, por el gran contenido de violencia, que presenta una mezcla perfecta entre «Project IGI» y «Metal Gear Solid». Además cuenta con una traducción al castellano que siempre supone un buen montón de puntos a favor.

A.L.C. **75**

Fur Fighters

Vuelven los peluches

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Seguro que muchos de los lectores habituales recordaréis haber leído en números anteriores, artículos dedicados a la versión de PC que se hizo sobre estos peluches peleones, que con el nombre de «Fur Fighters» hicieron su aparición en el mercado en dos versiones del juego, la mencionada para PC y otra para Dreamcast, la consola de Sega.
Esta nueva versión, a pesar de conservar todos los rasgos de las dos anteriores (un argumento interesante por lo disparatado y una jugabilidad a prueba de bombas) no es una conversión habitual, ya que, principalmente en el aspecto gráfico, se ha intentado llevar a cabo un restyling del juego, buscando un aspecto más de dibujos animados, parecido al de «Jet Set Radio». El argumento, la interfaz de opciones y los modos de juego siguen siendo los mismos.
Viendo el resultado final y a tenor de lo visto en las otras versiones, «Fur Fighters: Viggo´s Revenge» no está a la altura de sus antecesores teniendo en cuenta las expectativas levantadas en torno a los títulos que salen para la nueva consola de Sony. Como punto negativo cabe añadir por otra parte el hecho de no haber doblado a nuestro idioma las voces de un juego que se alzó por méritos propios a la cima de los arcades tradicionales, exponiendo como único argumento un buen acabado gráfico y una original ambientación.

I.P.P. **70**

Monster Racer

¡Qué miedo!

- Compañía: **MICROÏDS**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.





¿Se imaginan a todos los personajes más temidos por los niños unidos en una endiablada carrera por parajes oscuros? «Monster Racer» nos ofrece precisamente eso, aunque de un modo demasiado simple y exento de algún tipo de atractivo que mantenga un buen grado de jugabilidad. Manejando a uno de los múltiples personajes que hay a nuestra disposición (brujas, el yeti, etc…) tendremos que competir en una carrera por los distintos escenarios disponibles. En un principio sólo habrá disponibles unos pocos, el resto estarán bloqueados aunque se abrirán a medida que vayamos consiguiendo victorias en cada carrera. El acabado gráfico no es desde luego una virtud destacable dado que la construcción del juego está fundamentada en un engine poco potente que no permite muchos detalles dejando al descubierto grandes fallos de diseño y realismo. La jugabilidad que debería ser uno de sus puntos fuertes, tampoco da la talla.
«Monster Racer» carece de atractivo en casi todas sus líneas, salvando la total traducción a cinco idiomas diferentes, entre ellos el castellano.

P.L.L. **40**

Jaque al Perro Guasón

¿Tienes tablas?

- Compañía: **CHESSBASE GMBH**
- Disponible: **PC**
- Género: **INTELIGENCIA**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 53 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Desde la aparición de los sistemas operativos de entorno gráfico, son muchos los títulos de ajedrez que pueblan el mercado. Muchos recordaréis con entusiasmo la serie «Chess Master» que supuso un revulsivo en la inteligencia artificial de este género. Ahora una nueva compañía hace su aportación con un juegos cuyo título puede llegar a despertar cierta sorpresa.
«Jaque al Perro Guasón» es, sin embargo, un juego dedicado al complejo y prestigioso deporte del ajedrez. No destaca precisamente por un atractivo aspecto visual o por animaciones de escándalo entre las figuras del tablero, pero es que la salsa de cualquier programa dedicado a este deporte debe de ser una inteligencia artificial sobresaliente y una enciclopedia de jugadas lo más completa posible. Para animar un poco el juego contamos durante toda la partida con los comentarios de un perro mofletudo que soltará pequeñas frases de vez en cuando con ánimo de enseñar lo acertado o desafortunado de nuestro movimiento. Por si fuera poco, el juego cuenta con una amplia enciclopedia de aperturas diseñada por los más expertos jugadores así como un tutorial completo para quienes quieran aprender la disciplina de este complejo deporte.
Estamos ante un título que puede resultar muy atractivo para los aficionados a este deporte y que servirá para aprender y perfeccionar la técnica a quienes gusten de jugar al ajedrez de la mano del maestro alemán Helmut Pfleger.

I.P.P. **70**

Punto de Mira

- Compañía: **PARTICLE SYSTEMS / INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR ESPECIAL**



Como buena segunda parte que se ha hecho de rogar, esta secuela de «I-War» nos presenta ahora tantas novedades como alicientes, y no sólo para los más fanáticos de los simuladores de combate espacial, ansiosos de ver explosiones, sino incluso para todos aquellos que gusten de vivir una aventura en toda regla y con unas secuencias cinemáticas inolvidables.



CPU: Pentium II a 400 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, red local).

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

Los efectos visuales pasarán a la historia, puro espectáculo contraindicado para monitores muy quemados. El diseño de las naves no aporta nada nuevo. Las posibilidades de acción son casi infinitas y la exploración de las galaxias ofrece múltiples variantes.

puntuación total **86**



Las vistas externas permiten la rotación y el zoom para contemplar toda la acción desde el ángulo que queramos, en cada momento.

Edge Of Chaos

Espectaculares batallas galácticas

Sentar los antecedentes de «Edge of Chaos» es hablar de «I-War», un título que rompió moldes en su género, léase los simuladores de combate espacial. El relativo éxito del programa, con más de un cuarto de millón de copias vendidas en todo el mundo y multitud de premios, ha otorgado a Particle Systems la inyección de capital necesaria para que el proyecto de la secuela alcanzara el rango de superproducción. Un nuevo engine bautizado con el nombre de Flux, secuencias cinemáticas que harían sonrojar a algunas producciones de Hollywood, efectos visuales apoteósicos, infinidad de naves y estaciones y muchos más aspectos sobresalientes que pasamos a comentar son la carta de presentación de «Edge of Chaos».

HISTORIA COMPLETA

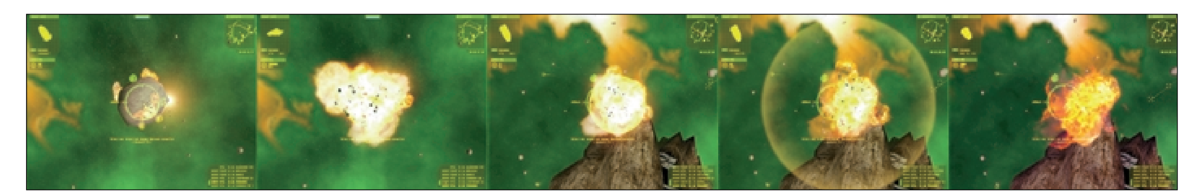
La profundidad del argumento va más allá del elemental guión que habitualmente se emplea como simple nexo de unión entre las misiones. Y es que debemos olvidar que hablamos de una trilogía, de la que este «Edge of Chaos» es el segundo episodio. Estamos en la vigésimo tercera centuria, tras la primera guerra de independencia que vivimos en «I-War», nos metemos en la piel de Cal Johnston, que perdió a su padre a manos de Caleb Maas, un gángster producto de la corrupta situación comercial en la explotación del universo. Como habréis imaginado, nuestro objetivo final será convertir en basura espacial a Caleb Maas, pero para ello deberemos completar nada menos que 43 misiones donde la habilidad en el combate es sólo la punta de un iceberg que esconde la exploración espacial de un vasto universo con 16 sistemas espaciales. Se torna esencial la ejecución de órdenes a nuestro equipo, la toma de decisiones en el comercio, la reparación o mejora de la nuestra nave, cuidar las relaciones con colegas que harán las veces de hombres ala (imprescindible la cooperación con ellos para superar los distintos objetivos), controlar y recurrir a las comunicaciones y, más que nunca, la atenta contemplación de las secuencias cinemáticas que desarrollan un argumento con múltiples sorpresas.



Tendréis que apurar las distancias si es que queréis pasar entre grandes estaciones o asteroides sin que vuestra nave sufra desperfectos.



Las naves policía controlan el comercio espacial, pero debéis estar alerta ante sus actuaciones para evitar la confrontación.





Tendremos una base que servirá como centro de operaciones de nuestro equipo y un hangar para llevar a cabo modificaciones y reparaciones; las comunicaciones, el inventario y las estadísticas nos mantendrán ocupados.


Las operaciones realizadas con los contenedores de mercancías son delicadas, y seremos vulnerables mientras atracamos en la estación.


Los efectos visuales de los chorros de propulsión os dejarán con la boca abierta.

El engine Flux soporta la transformación e iluminación por hardware para mover con soltura la millonaria cifra de polígonos que aparece en pantalla

PILOTANDO

Ya en la cabina de la nave, un tutorial nos guía a través de los sistemas de control, navegación, computadora de blancos, etcétera. No hay ninguna dificultad para defenderse a las primeras de cambio. Los guerreros espaciales más experimentados se sentirán como pez en el agua, pues la retícula de posicionamiento tridimensional y el clásico HUD permiten orientarse a la perfección en el espacio, y sólo hay que seguir las flechas de orientación para dirigirse a los objetivos, esquivar persecuciones o situarnos a las seis de otra nave para desintegrarla. El piloto automático cobra un especial protagonismo, pues gracias a él podemos dirigirnos sin error hacia un objetivo, volar en formación, situarnos a la estela de una nave para entablar un combate cuerpo a cuerpo o concluir con éxito la operación de aterrizaje o de atraque con una estación, operación que llevaremos a cabo en cientos de ocasiones para repostar, cargar mercancía, entrar en una base, etc. Desde la perspectiva subjetiva, con o sin cabina, hay que destacar la magnífica sensación de vuelo en el espacio. No se experimenta la consabida sensación de estar en una burbuja que flota en el espacio, defecto omnipresente en el género, pues la incontable y diversa materia espacial que nos rodea reacciona a nuestro alrededor con un realismo inusitado, sin olvidar que líneas vectoriales y destellos enmarcan nuestro campo de visión, identificando claramente la velocidad y curso de navegación de la nave. A esta conseguida sensación visual de desplazamiento hay que añadir el comportamiento de la nave, que no gira o se para en seco, sino que experimenta una deriva muy acusada. Es evidente que este realismo resulta molesto al principio, pues estamos acostumbrados a una navegación arcade, pero una vez dominadas las inercias de cada nave, esta dinámica de simulador termina por convertirse en la salsa del combate y es una acertada complicación que aumenta el reto para los guerreros del espacio.

EXPLOSIÓN DE COLOR

Si la astronomía os apasiona, alucinaréis con los fondos de «Edge of Chaos». Galaxias, estrellas en formación, nebulosas, campos de asteroides, lunas, soles, todos los elementos y fenómenos galácticos se muestran con una virtuosa utilización de la paleta de millones de colores y las transparencias. El diseño de la vasta colección de naves y bases no es muy original, pero es impecable. Como siempre, es una auténtica gozada sobrevolar las naves, plataformas o bases de gran tamaño. La aplicación de las texturas es sosa, pero los filtrados trilineales y la ejecución de antidentado consiguen que los polígonos de las naves tengan una fantástica definición. Los efectos de iluminación son extraordinarios, y los chorros de propulsión, las estelas y los láser inundan el espacio hasta temer por la salud de los prismas de color de nuestro monitor. Las fuentes de luz colorean y crean sombreados sobre las naves dependiendo de la proximidad y naturaleza de los soles.

Todo simulador de combate espacial tiene la máxima de deslumbrarnos con los efectos visuales de las explosiones, y en Particle Systems se han propuesto hacer de este principio su caballo de batalla. Los impactos de los rayos láser son quirúrgicos, no arrasan grandes superficies, sino que provocan pequeñas explosiones o van arrancando trozos o materia que se dispersan flotando en el espacio. Tanto los misiles como el diverso armamento de destrucción masiva tienen unos efectos más devastadores, pero siempre podréis disfrutar de una reacción destructiva "in crescendo" que os mantendrá con el dedo pegado al gatillo, contemplando como nuestra víctima va sufriendo una progresiva desintegración que culmina con una explosión cegadora en las naves pequeñas y atómica en las grandes estaciones, sirva como muestra la tira de imágenes adjunta.

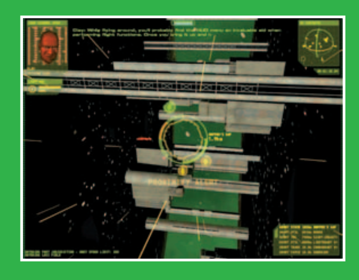
La banda sonora merece una audición aparte para disfrutar con la portentosa orquestación, y proporciona una ambientación que entusiasmará a los que valoran el apartado más artístico de cuantos se encuentran en un videojuego. Los efectos de sonido son demoledores para cualquier pantalla acústica, y suenan por el canal correspondiente a la posición en el espacio 3D, una inestimable ayuda para posicionar las naves a nuestro alrededor siempre que contemos con una tarjeta de sonido aceleradora de DirectSound 3D y un sistema de cuatro altavoces.

La valoración final de «Edge of Chaos» se resume en situar a este título como el nuevo rey de su género. Ya ha recibido numerosos premios en el reciente E3, y cumple con creces todas las expectativas del más exigente fan de «I-War», incluyendo la esperada y muy divertida opción de multijugador.

A.T.I.




El universo es infinito





No queremos que empecéis a comeros el coco pensando en lo infinito del universo, pero es una buena forma de situarse en el contexto de «Edge of Chaos», que contiene 16 sistemas galácticos, con sus correspondientes soles, estrellas y planetas. Cada uno está civilizado por distintas razas, algunas poco agresivas, otras comerciales y las más descaradamente amenazantes. El desplazamiento por este gigantesco universo es libre, y aunque algunas misiones son explícitas en los objetivos, la mayor parte de ellas otorgan libertad de acción, y por tanto de exploración. Esto significa que para conseguir un determinado objetivo es posible emprender multitud de caminos, desde la alianza hasta el comercio básico pasando, claro está, por la batalla a muerte. Vamos, en la línea de «Privateer», pero más a lo bestia.







Punto de Mira

- Compañía: **BOHEMIA INTERACTIVE / CODEMASTERS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN / SIMULACIÓN**



Tras su exitoso «Colin McRae 2», nos sorprende ahora Codemasters con un cambio de género. «Operation Flashpoint» es un juego bélico que está ambientado en una hipotética Guerra Fría, en el que habrá que asumir el papel de un soldado de la OTAN. ¿Qué podemos decir de él aparte, de que es buenísimo? Pues que dentro de su género es igual que «Colin McRae 2.0»; sólo hay una cosa más real que el juego, aunque en este caso no es que nos apetezca experimentarla, la verdad.

CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

El alto grado de realismo del juego. Las armas, los vehículos, los soldados, todos se comportan como si fueran auténticos, por lo que logra crear un entorno muy creíble. El motor gráfico presenta algunos fallos importantes, sobre todo en los modelos de los personajes. Podemos pilotar unos 30 vehículos distintos, tanto de tierra como aéreos. Así mismo, el editor de misiones nos permite alargar muchísimo la vida de este título.

puntuación total **91**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Operation Flashpoint

Los perros de la guerra



Rara vez te encontrarás con el enemigo a corta distancia, así que cuando lo hagas no dudes: vacíale el cargador encima y acaba con él de una vez por todas.

Hablemos de la guerra. A pesar de sus evidentes consecuencias negativas, no se puede negar que es un fenómeno que interesa al ciudadano medio. Películas, novelas, videojuegos... Prácticamente todo medio de comunicación del siglo XX ha acercado el conflicto bélico a una población que, afortunadamente para ella, en su gran mayoría no lo ha vivido de primera mano en cerca de 60 años. Entre ellos (los medios) nos hemos encontrado prácticamente de todo. Desde apologías del militarismo y del fascismo, como "Las Brigadas del Espacio", de Robert Heinley, a escalofriantes muestras de realismo, como "Salvar al Soldado Ryan". Dejando a un lado los respectivos mensajes soterrados de estas historias y fijándonos sólo en sus protagonistas (los soldados), podemos descubrir fácilmente cómo son las guerras hoy en día: combates entre escuadras de pocos hombres, apoyadas por la artillería o por la aviación, y en las que



Mediante atajos de teclado puedes mandar mensajes a tus compañeros, y estos a su vez dártelos



La campaña está unida por unas escenas cortadas, con diálogos subtitulados. Así podemos seguir la historia sin problemas en nuestro propio idioma. Algo, desde luego, muy de agradecer...



Como auténticos soldados os arrastraréis por el suelo y buscaréis cobertura hasta debajo de una piedra



El juego nos permite ponernos a los mandos de hasta 30 vehículos distintos.





Los escenarios son grandes, muy realistas y tienen muchos escondrijos donde pueden ocultarse los enemigos. Avanza con precaución y vigila continuamente si es que no quieres morir de un disparo perdido.

rara vez se ve al enemigo cara a cara.
Cada soldado lleva pocas armas y munición encima, para poder moverse con rapidez si la situación lo requiere, lo que le obliga a disparar únicamente sobre blancos seguros o como medida disuasoria. Así mismo, tiene que avanzar buscando cualquier cobertura existente, o incluso arrastrándose, para evitar que el enemigo haga blanco sobre él. Esto hace de los combates unas luchas absolutamente caóticas, en las que pasas más tiempo ocultándote de tus adversarios que peleando con ellos. Más aún, cuando llega el combate, lo haces contra enemigos que se encuentran muy alejados de ti, y a los que tienes que disparar varias veces para asegurarte el acertarlos. Esto es, ni más ni menos, la guerra. Esto es, ni más ni menos, «Operation Flashpoint».

¡SEÑOR, SÍ, SEÑOR!

El juego arranca en 1985, en las islas Malden. En él somos David Armstrong, un soldado estadounidense asignado a las Fuerzas de la OTAN, a punto de licenciarse. Al menos esa era la idea, hasta que un fuerte contingente armado invade las islas, y él y sus compañeros deben repeler la agresión. ¿Son los rusos? ¿Empieza la III Guerra Mundial?
Vosotros mismos encontraréis la respuesta a esas preguntas jugando. Simplemente deciros que, de ahí en adelante, debéis prepararos para soportar un buen número de combates, en los que os jugaréis el pellejo como nunca. Como auténticos soldados os arrastraréis por el suelo, buscaréis cobertura hasta debajo de una piedra, y repetiréis hasta la saciedad la famosa frase de "ésta no es mi guerra".
Y es que, aunque a priori podría parecer que «Operation Flashpoint» es un arcade 3D como «Quake III», la realidad es bien distinta. Mientras que éste último es un juego de acción pura y dura, en el que lo único que cuenta es disparar más rápido que el rival con el arma más potente posible, el título de Codemasters y Bohemia Interactive es un simulador de guerra, tan real como la vida misma. Una sola bala basta para mandarte al otro barrio, y como el enemigo cuenta con muchas, las actuaciones "a lo Rambo" son breves a la par que inútiles y frustrantes. En su lugar, deberéis ir siempre con vuestro pelotón, procurando ofrecer el menor blanco posible y, sobre todo, teniendo mucho cuidado al disparar. No sólo porque tengáis poca munición, sino porque si tenéis a un amigo en vuestra línea de fuego, podéis acertarle.

POR TIERRA Y AIRE

En la mayoría de las misiones participas a pie, como un soldado de infantería más. No obstante, también hay otras en las que te pones a los mandos de tanques, helicópteros o camiones. Aunque su control es bastante similar, cada uno de estos vehículos cuenta con un armamento y unas características propias, lo que enriquece notablemente la experiencia lúdica del juego y refuerza todavía más su realismo. Realismo, todo hay que decirlo, que es uno de los pilares básicos del juego y origen ►

Un juego muy completo







«Operation Flashpoint» tiene tres modos de juego (campaña, misión individual y multijugador), que básicamente presentan el mismo desarrollo.
Primero un informe en el que se nos indica los objetivos que debemos conseguir y el equipo con el que contamos. A continuación vendría la misión propiamente dicha, y por último otro informe donde se muestran nuestros resultados.
También cuenta con un editor de misiones realmente completo, que nos permite crear nuestras propias misiones y alargar la vida de este título. Para ello, tenemos que coger uno cualquiera de los escenarios del juego, por ejemplo Malden, y empezar colocando la unidad que vamos a controlar (podemos ser un soldado o un vehículo), y luego a las que nos vamos a enfrentar. A estas últimas, además de armarlas, las podemos indicar que recorran un recorrido determinado, o que vigilen una zona específica. Igualmente, también les podemos dotar de parámetros de comportamiento más complejos, como por ejemplo "vigila ese coche, y si es destruido da la alarma".
Por último, otra opción del editor de misiones, aunque ésa es ya un poco más compleja, es la de construir escenas cinemáticas, como las que aparecen en el modo campaña, y poniendo en ellas nuestro propio texto. Así podemos crear historias propias, además de la que incluye el juego.
No es muy complicado y desde luego nos permite crear situaciones totalmente nuevas, una vez hayamos terminado las que se incluyen en la campaña.



La vista en tercera persona es la más recomendable a la hora de ponernos a los mandos de los vehículos, aunque no sea muy buena cuando controlamos al soldado.



Si jugamos a lo loco y sin pensar, veremos ésta pantalla en nuestros monitores muchas veces.


Para sobrevivir, lo mejor es actuar sincronizado con tu pelotón. Presta atención a sus mensajes.







Si nos hieren en combate lo mejor será que llamemos el médico para que nos cure cuanto antes, si es que no queremos que nos den el "tiro de gracia" y volver a casa en una caja de madera.



Si te ves apurado de armas y munición, siempre puedes saquear los cadáveres de los enemigos e incluso de los compañeros caídos. En la guerra, los cadáveres pueden salvarte la vida, así que deja a un lado tus escrúpulos.

de su gran dificultad. Sus creadores no sólo han traspasado los detalles básicos, como por ejemplo los escenarios o las estadísticas de las armas, sino otros mucho más complicados como el tempo de la acción. Así, no sólo debemos ir con cuidado, sino que tenemos que ser pacientes. Un ejemplo. Hay una misión en la que empezamos en una montaña, y en la que se nos encarga tomar un pueblo fuertemente custodiado por tropas enemigas. Realizar esa misión puede llevar unos 15 minutos, de los que sólo combatiríamos en 2. El resto del tiempo lo emplearíamos en esperar a que la artillería aniquile a los blindados enemigos y en acercarnos al pueblo dando un rodeo, para evitar ser descubiertos.

¿Más ejemplos de realismo? Bueno, imagina que sales de patrulla con tu sargento y dos compañeros. Tras abatir, con no pocas dificultades, a 6 enemigos, coges de nuevo el jeep para volver al campamento, pero tu sargento (que es el que conduce) pilla un bache, os estrelláis y os dan la misión como fallida.

«Operation Flashpoint» es la mayor recreación de la guerra que se ha visto hasta la fecha en un ordenador, y supone un auténtico reto táctico para cualquier estratega

¡A repetir todo desde el principio!

Otro elemento que ha sido muy bien implementado es la interacción con tu pelotón y la jerga militar. Mediante atajos de teclado puedes mandar mensajes a tus compañeros, y estos a su vez enviártelos a ti. Aprender a entenderlos y a saber cuando emitirlos es básico para avanzar, sobre todo si eres tú el que manda el pelotón.

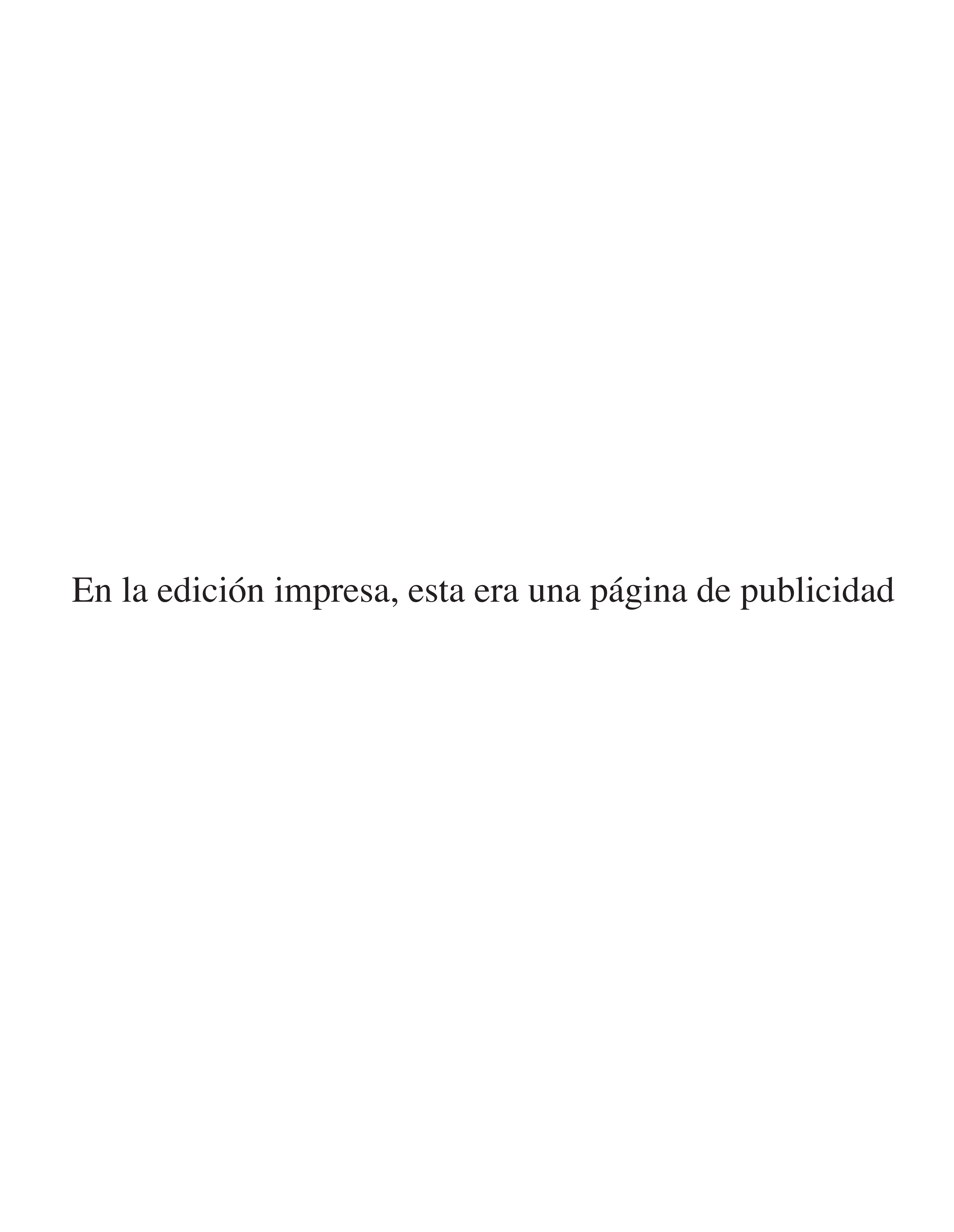
Obviamente, toda esta riqueza de opciones se traduce en un control complejo, y echará para atrás a los jugadores que no quieren complicaciones, ya que se encontrarán con dificultades para manejar bien a su soldado.

UN ASPECTO UN TANTO DESCUIDADO

El apartado gráfico, salvo pequeñas excepciones, deja un poco que desear. Por un lado, la escenografía muestra un gran acabado. Árboles, vehículos, edificios, colinas... Todo ha sido recreado hasta el más mínimo detalle. Por el contrario, los soldados muestran un aspecto excesivamente poligonal, amen de unas animaciones tirando a robóticas. Y también presenta un "clipping" escandaloso, sobre todo cuando ponemos la vista en tercera persona. Ésta última no es demasiado recomendable a la hora de combatir, ya que no nos deja ver todo lo bien que sería deseable la posición del enemigo. El sonoro, en cambio, no presenta ningún defecto. Por un lado tenemos una música que acompaña a la acción perfectamente, y por el otro un amplio espectro de sonidos, que van desde las voces de los protagonistas (subtituladas al castellano), a los distintos ruidos y explosiones.

Haciendo balance de pros y contras, «Operation Flashpoint» se revela como un soplo fresco dentro del mundo de los videojuegos. Es la mayor recreación de la guerra que se ha visto hasta la fecha en un ordenador, y supone un auténtico reto táctico para cualquier estratega. Su único defecto serio es su gran dificultad que, como ya hemos dicho, viene propiciada por el control y, sobre todo, por el planteamiento realista del CD. Por eso, si buscas un arcade frenético en el que pegar tiros a diestro y siniestro, el juego te decepcionará. Por el contrario, si te apetece un título que conjugue por igual la acción con la estrategia, no busques más: éste es tu juego.

J.D.M.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **ELLIPSE STUDIOS / INFINITE LOOP**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



La originalidad está bien, pero a veces uno prefiere ir directamente a lo que sabe que le gusta y no complicarse la vida aprendiendo nuevas mecánicas de juego. En ese sentido, «Submarine Titans» es un título que respeta todas y cada una de las normas establecidas en los juegos de estrategia en tiempo real, y que en algunos casos ofrece soluciones muy interesantes que gustarán al jugador veterano.



CPU: Pentium 233 MHz • **HD:** 640 MB • **RAM:** 32 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, Módem)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

Carece de un guión lo bastante profundo e interesante como para implicar al jugador. Las tres civilizaciones son demasiado parecidas entre sí. Está doblado al castellano, soporta multijugador en Red Local e Internet, e incluye tres campañas distintas, y todo a un precio muy reducido.

puntuación total **80**

Submarine Titans

Respetar los cánones

Una base shark en plena producción de unidades nuevas para afrontar un eventual ataque.

«Submarine Titans» quiere parecerse a «Starcraft», pero las cosas han cambiado mucho en estos últimos cinco años. Mientras los juegos de estrategia en tiempo real en 2D siguen copando las listas de ventas, la supuesta "vanguardia" (Blizzard, Westwood) se está mudando, con un poco de retraso, a las 3D («Warcraft III», «Emperor»), quizá porque consideran que después de «Age of Kings», un juego cuidado hasta el último detalle y con un entorno gráfico excepcional, no queda mucho que aportar en esta dirección y se impone un salto radical en el entorno gráfico. Era evidente que la moda de las 3D acabaría alcanzando a los programas de estrategia. El jugador siempre ha buscado entornos cada vez más realistas e inmersivos, y los aficionados a la estrategia no son una excepción. Pero hay otras cosas aparte del entorno gráfico en las que todavía queda mucho que decir; sin ir más lejos la inteligencia artificial, por poner un ejemplo rápido.

«Submarine Titans» es un título que no pretende revolucionar el género ni crear un nuevo concepto de juego. La filosofía de su desarrollo ha sido más bien conservadora y ha buscado reproducir las fórmulas que ya han demostrado su validez, aportando algunas soluciones novedosas, pero siempre dentro de un sistema de juego que podríamos llamar "tradicional".

La principal fuente de inspiración de «Submarine Titans» parece haber sido «Starcraft». Las similitudes entre ambos títulos son tan obvias que resulta imposible evitar las comparaciones.



Un combate entre submarinos sharks y octopi. En la imagen se aprecia el intercambio de torpedos.

Con «Starcraft», la estrategia en tiempo real alcanzó su mayoría de edad. Blizzard reunió todas las virtudes del género, las depuró, diseñó un interfaz cómodo y muy atractivo, que desde entonces ha sido copiado hasta la saciedad, y sobre todo fue capaz de crear tres razas completamente distintas pero equilibradas entre sí.

> El hecho de que todo se desarrolle bajo el agua y de que todas las unidades sean submarinas puede llegar a resultar un poco monótono



El interfaz tiene dos partes bien diferenciadas. A la derecha: edificios; a la izquierda: unidades.

Esta última fue su mayor virtud y, sin duda, lo que todavía hoy sigue distinguiendo al programa de Blizzard de todos los títulos de su género. Y es que hasta la fecha nadie ha sido capaz de desarrollar tres bandos tan diferentes, equilibrados y atractivos, que incluso podrían protagonizar un juego distinto cada uno. «Starcraft» no inventó nada radicalmente nuevo, pero hizo un producto tan mejorado en todos sus aspectos, que el resultado final se acabó convirtiendo en uno de los paradigmas del género. «Submarine Titans» no es «Starcraft», pero está claro que quiere compartir un poco de su gloria.

ENTORNO SUBMARINO

Lo que más llama la atención en un primer acercamiento a «Submarine Titans» es el entorno en que se desarrolla el juego. Todas las batallas se producen bajo el agua, en el fondo del mar. Para lograr que el jugador se sumerja, nunca mejor dicho, en el medio, se ha desarrollado



Esta es la pantalla en la que se nos detallarán los objetivos de cada una de las misiones.

«Submarine Titans» no es un juego original y rompedor, pero es muy completo, sólido e interesante



Cinco naves ligeras octopi escoltan a un grupo de naves de transporte hacia la nueva mina donde podrán seguir recolectando recursos. Las naves de transporte son vehículos "civiles" y no llevan armas para defenderse.



Los misteriosos silicons atacan una base octopi que se defiende sin problemas.



Los emplazamientos avanzados de minas siempre resultan complicados de defender.



Una nave constructora octopi inicia la construcción de un nuevo edificio.

toda una gama de efectos sonoros y de luz, bastante simples pero muy efectivos. Por ejemplo, cuando se dispara un misil la imagen se vuelve borrosa, como si el agua se agitara. Todos estos detalles, encaminados a hacer más realista la recreación del entorno submarino, aportan al juego un aire misterioso y oscuro, onírico, muy intenso en ocasiones. En la práctica, es decir, a la hora de llevar a cabo las tareas básicas que nos propone el juego, el hecho de que todo se desarrolle bajo el agua no supone ninguna novedad. Existe la posibilidad de modificar el nivel de profundidad, situando a nuestras unidades a distintas alturas en el mapa, lo que afecta al desarrollo de las batallas, ya que normalmente siempre será mejor adoptar una posición superior. Esto en realidad no es otra cosa que el equivalente a los lugares elevados en los juegos de estrategia convencionales. En el mapa habrá también distintos obstáculos naturales: montañas, grutas... que se atravesarán dando un rodeo o cambiando la profundidad. También podremos ver en los escenarios a tiburones, medusas o cangrejos, entre otras criaturas, que deambulan de acá para allá, ajenos al conflicto bélico. Algo muy de agradecer son las posibilidades de zoom que ofrece el mapa. Evidentemente la mayor parte del tiempo usaremos la "normal", pero una vista panorámica de la situación nos ayudará a tener las ideas más claras, y desde luego, la vista de los edificios al detalle es una experiencia de lo más satisfactoria. Además, el juego permite la rotación del escenario, con lo que ofrece cuatro ángulos distintos desde los que jugar, aunque conviene señalar que ni unidades ni edificios están diseñados en 3D, con lo que por mucho que le demos la vuelta al punto de mira siempre veremos la misma cara.

LA ECONOMÍA

El sistema de recursos es bastante tradicional. Aparte de las factorías de oxígeno o de energía, que vienen a ser el equivalente de los depósitos de suministros, los pilones, las casas, etc., de casi todos los juegos de estrategia, dispondremos de varios tipos de minerales. En las razas humanas serán básicamente tres: metal, corium y oro. A veces será difícil conseguir oro, pero dispondremos de un edificio de comercio en el que podremos adquirirlo a cambio de metal o corium, igual que en «Age of Kings». La raza alienígena sustituye el oro por el silicio y usa los yacimientos de metal como fuente de energía, pero en la práctica es lo mismo.

Una novedad del juego con respecto a otros programas (aunque en «Moon Project» podíamos ver algo parecido) es la posibilidad de dejar que sea la máquina quien gestione la adquisición de recursos. También podremos dejar en sus manos la dirección de los combates, y limitarnos a asistir a ellos como meros espectadores.

¿TRES RAZAS?

Para algunos una raza es en realidad el color de un uniforme y un par de unidades especiales, véase Westwood. Para otros (los menos) las razas en un juego de estrategia son una cosa mucho más seria. Ya hemos hablado de «Starcraft» y su acertada concepción de lo que deben ser varios bandos distintos y enfrentados. Y distintos quiere decir distintos, no similares, como interpretan muchas compañías. En el caso de «Submarine Titans» se ha alcanzado cierto punto medio que no termina de convencer al jugador experimentado.

En el juego podremos construir más de 70 edificios diferentes. Algunos servirán para recolectar recursos, otros para fabricar unidades, otros para aprovisionar a las unidades de energía o munición, otros para defender zonas, y otros para potenciar las habilidades de nuestras unidades o para desarrollar habilidades nuevas como el espionaje informático. Básicamente las tres civilizaciones presentan la misma filosofía de construcción, es decir, que no tienen imperativos especiales que condicionen la colocación de los edificios, como ocurría, por ejemplo, con los zerg y su "suelo orgánico".

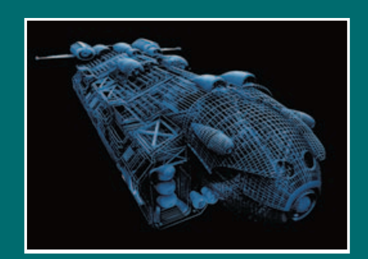
En el diseño de los edificios es en donde más se aprecia la deuda con «Starcraft». Por un lado, las estructuras de los humanos recuerdan, y de qué manera, los edificios de los terran. En el caso de los silicons, existe un parentesco evidente con las delicadas construcciones que realizaban los protoss, y no sólo en el color. Los silicons, imitan en muchas de sus unidades y estructuras, a algunas criaturas de la fauna marina. Para terminar con los parecidos razonables, podemos decir que al igual que ocurría con los zerg, los silicons tienen algunas unidades orgánicas y además sus estructuras se construirán por mutación de las unidades constructoras, es decir, que cada edificio requerirá invertir un constructor.

Con respecto a las unidades habrá más de cua- ►

El fin del mundo... otra vez



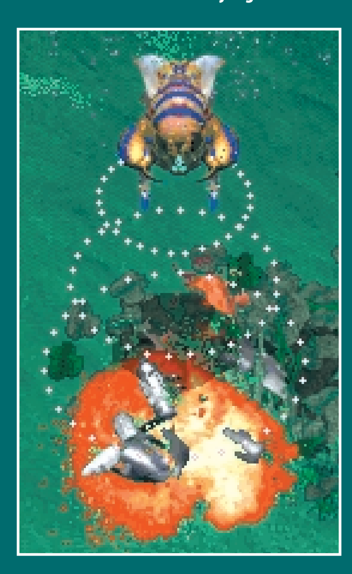
En el año 2040, la comunidad de científicos anuncia la desoladora noticia de que en siete años el cometa Clark impactará contra la Tierra sin remedio. La única solución viable para sobrevivir es trasladar a la raza humana al fondo del mar. Todo el mundo se prepara, con el consiguiente revuelo para el acontecimiento.



Después de la catástrofe, el mundo queda dividido en dos gigantescos bandos, "White Sharks" y "Black Octopi" que luchan por el control del territorio y de los recursos, muy especialmente de un nuevo mineral que se ha encontrado en el núcleo del cometa: el corium.

La situación se agrava cuando los desafortunados habitantes de la Tierra descubren que con el cometa, viajando de hecho en él, ha llegado al planeta una misteriosa civilización extraterrestre, y no precisamente a hacer amigos.

La historia no es muy original, reconozcámoslo, y además el desarrollo de las campañas no está respaldado por un guión emocionante que mantenga al lector pegado a la silla. Por contra tiene una buena banda sonora que ayudará a mantener cierta emoción durante el juego.



Las tres civilizaciones



WHITE SHARKS

Representan la fuerza bruta y poseen los blindajes más duros y el ejército más disciplinado. Por contra, su tecnología no es demasiado buena, aunque disponen de un centro de teletransporte de unidades, de un teleescudo, de una estación para controlar tiburones y hasta de misiles termonucleares. También dispone de un poderoso sistema de espionaje basado en ataques "hackers" que le permiten no sólo obtener información de las bases enemigas, sino incluso hacerse con el control de las mismas.



BLACK OCTOPI

Los "pulpos negros" a pesar de su nombre que parece sacado de un juego de Westwood, son una civilización científica y ecologista. Sus submarinos son rápidos y están equipados con potentes sistemas de armamento. Tiene edificios que generan campos de fuerza en determinadas zona o incluso alrededor de los submarinos. Puede camuflar a sus unidades y producir una bomba láser, un arma de destrucción masiva.



SILICONS

Los Silicons disponen de la tecnología más avanzada. Su filosofía no es la creación masiva de unidades, sino la optimización de recursos. Pueden reconstruir unidades a partir de su ADN, reduciendo así los costes, e incluso tienen un edificio que absorbe parte del fuego enemigo y lo convierte en energía para la base. Dispone además de satélites capaces de eliminar objetivos estratégicos con gran precisión y bombas de vacío, el equivalente de los misiles termonucleares y las bombas láser de los White Sharks y los Black Octopi.



Un puesto de avanzada octopi con la única misión de recoger la mayor cantidad de mineral posible.



Una ciudad silicon. En esta imagen se aprecia el enorme parecido entre los edificios silicon y las estructuras de los protoss en «Starcraft». El edificio con forma redonda es el principal y el encargado de fabricar unidades.

Los tres bandos no son muy diferentes, pero sí ofrecen la posibilidad de desarrollar distintas estrategias

renta diferentes. El hecho de que el juego se desarrolle en un entorno submarino hace que no exista la vieja diferenciación de unidades de tierra, mar y aire. Aquí todas las unidades son submarinos. Esto puede hacer que el juego resulte monótono, ya que aunque las unidades se diferencian en velocidad, potencia de fuego, y por supuesto existen unidades "especialistas", la uniformidad del entorno no permite estrategias del tipo ataque aéreo contra unidades que no tienen armas tierra–aire, etc.

Las tres civilizaciones también son bastante similares en la distribución de las unidades. Con sus unidades civiles, de construcción y reparación, y las militares, con toda una gama de submarinos cada vez más caros y poderosos. Las tres civilizaciones también dispondrán de unidades especialistas, como ya hemos señalado, que pueden camuflarse, robar recursos, etc.

Un elemento que añade mayor complejidad y enriquece el juego es el enorme número de armamento y tecnologías que se pueden desarrollar. Llevará algún tiempo conocer con detalle las posibilidades que en este sentido ofrece cada civilización, pero el elevado número de opciones permitirá desarrollar estrategias muy variadas, que pueden ir desde la creación de un ejército convencional muy bien armado, hasta la inversión en armas teledirigidas de destrucción (misil termonuclear, etcétera...), o las unidades de alta tecnología.

Lo que sí es un hecho es que no existe una verdadera diferenciación entre las razas, ya que salvo alguna excepción, todo el desarrollo de su árbol de estructuras y unidades, es paralelo. Las tres civilizaciones disponen, más o menos, de las mismas unidades y edificios, aunque con nombres y apariencia distintos. Incluso en el aspecto de sus construcciones y unidades, las dos razas humanas (white sharks y black octopi) se parecen. Es decir, que en lugar de diseñar tres razas distintas partiendo de cero, da toda la sensación de que han hecho una genérica, de la que cambiando un poco el diseño, los nombres y otros detalles, han sacado tres.

BUENAS OPCIONES DE IA

Otra de las cuestiones fundamentales en cualquier juego de estrategia es la inteligencia artificial y el diseño de las campañas. En este aspecto también se muestra, «Submarine Titans», como un programa tradicional pero muy sólido. De entrada, los asistentes (de recursos y de batalla) de los que hemos hablado antes, son tremendamente efectivos, sobre todo el de recursos. A la hora de programar la IA de nuestras unidades se nos ofrecen muchas posibilidades, y algunas muy interesantes. Podremos ordenar que ataquen o defiendan una zona, que escolten (una escolta "inteligente", que rodea al objeto o vehículo que hay que proteger), además de la posibilidad de que los grupos de unidades se muevan y ataquen con distintas formaciones. La más interesante, sin duda, es la posibilidad de programar el porcentaje de daño que obligue a nuestras unidades a volver a la base.

Uno de los apartados del juego en el que más se aprecia la sombra de «Starcraft» es el interfaz. Una vez más, sin inventar nada, «Submarine Titans» consigue integrar una solución muy interesante. El interfaz está dividido en dos mitades verticales. La de la izquierda es la correspondiente a las unidades y la de la derecha es la de las estructuras. De esta forma, podremos dirigir un ataque, lejos de nuestro centro de mando, y al mismo tiempo controlar la fabricación de nuevas unidades.

El juego ofrece dos modos de juego individual: campañas (una para cada raza) y batallas en distintos mapas totalmente personalizables. La campaña consistirá en un clásico haz una base y destruye la del enemigo.

En el apartado multijugador, «Submarine Titans» ofrece la opción de jugar en red local o en Internet hasta un máximo de 24 jugadores.

UN JUEGO MUY BIEN CONSTRUIDO

«Submarine Titans» no pretende inventar nada pero aporta soluciones interesantes y se muestra como un juego sólido en su desarrollo y muy cuidado en sus detalles. Está traducido al español, incluyendo las voces de las unidades. Si a todo esto sumamos su precio, 2 995 pesetas, nos encontramos con que probablemente estemos ante el mejor juego de estrategia que se puede conseguir por menos de tres mil pesetas.

L.E.C.

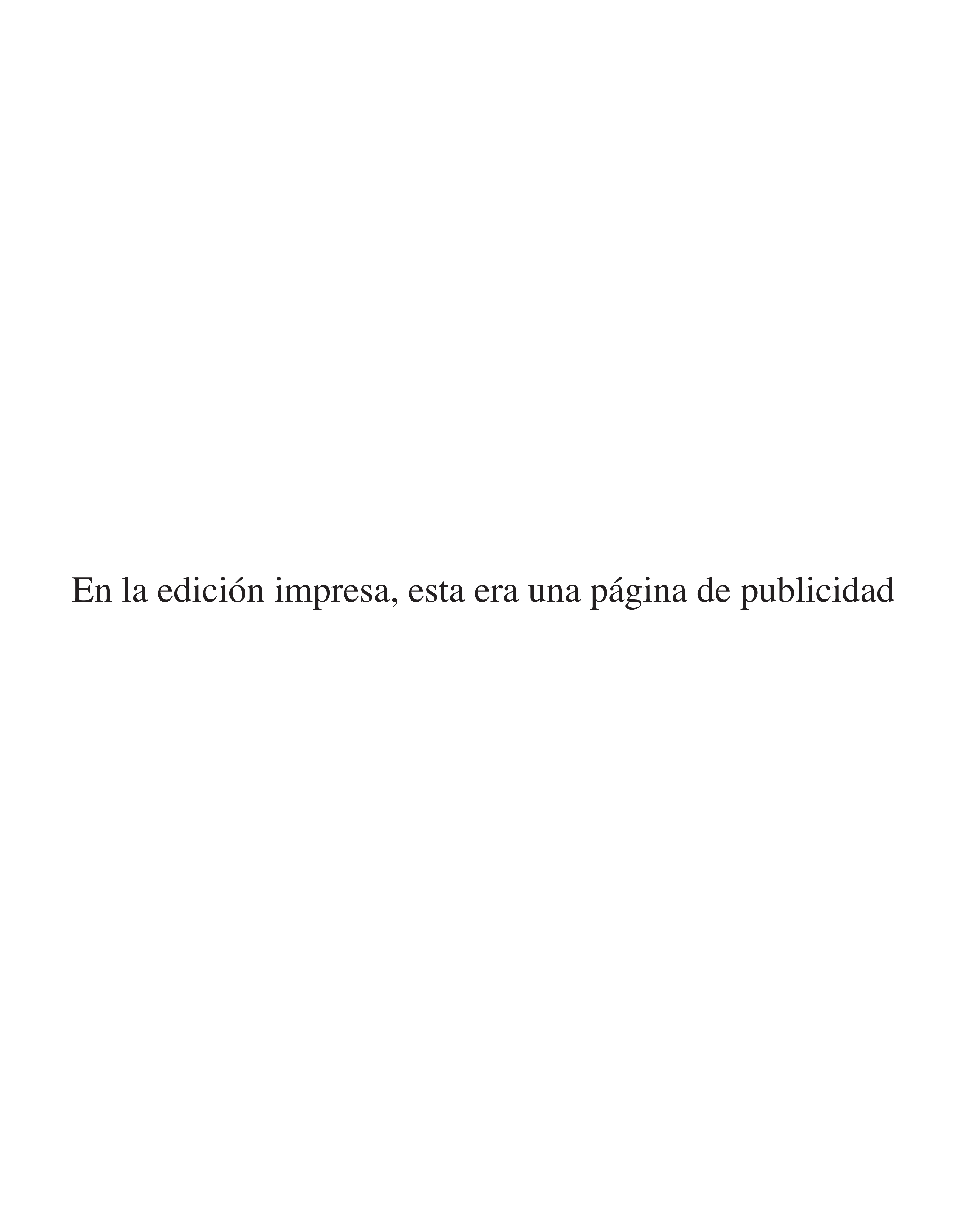


Los silicon extraen algunos recursos filtrando el agua del mar, sin necesidad de yacimientos.



La vista más alejada del zoom permite disfrutar de una panorámica casi aérea de la acción.

Este es el menú en el que tendremos que decidir la raza con la que queremos disputar la campaña.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

- Compañía: **MICROIDS**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACIÓN AUTOMOVILÍSTICA**



Microids se estrena en el género de la simulación automovilística con este juego que se aproxima a las trepidantes carreras de karts desde un punto de vista más serio de lo que acostumbramos a asociar a este tipo de vehículos. A pesar de ello, este propósito se malogra por una realización técnica que, por desgracia, no está a la altura de anteriores producciones de la compañía francesa.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 280 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP)

puntuación	
TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	60

La abundancia de opciones de configuración del juego lo convierte en una oferta variada y duradera. La simulación del comportamiento de los vehículos no es todo lo correcta que debería. Los efectos luminosos y, en general, el motor gráfico del juego cumplen, pero sin resultar sobresalientes.

total **55**



Open Kart Master

Le falta gas



Conviene mirar hacia atrás de vez en cuando para comprobar la distancia con nuestros rivales.



Los modelos de karts variarán ligeramente entre las tres cilindradas disponibles en el juego.

Tradicionalmente, en la historia de los juegos automovilísticos, cuando se ha querido realizar una simulación seria se ha recurrido a la Fórmula Uno o a las competiciones de rallies, mientras que si se quería hacer un arcade desenfadado o incluso cómico, se recurría a los karts, generalmente pilotados por personajes de dibujos animados. Pues bien, Microids quiere dar la vuelta a esta tradición con «Open Kart», que pretende ser una simulación muy realista de este peculiar deporte de motor, sin dejar de lado eso sí una opción de juego arcade para los amantes de la acción rápida y sin complicaciones. Desgraciadamente, aunque el juego atesora ciertas cualidades que son sin duda positivas, el resultado final deja bastante que desear, sobre todo a causa de una cierta confusión entre estos dos tipos de juego, y es que como juego de karts, al estilo clásico, resulta bastante aburrido, y como simulación automovilística sin más no es todo lo realista que debiera y además tiene importantes fallos de jugabilidad.

> Tenemos a nuestra disposición todas las opciones de ajuste y configuración propias de las simulaciones automovilísticas

SIMULACIÓN Y ARCADE

Como hemos mencionado, «Open Kart» combina dos modos de juego diferentes en un claro intento de llegar a la mayor cantidad de público posible. En cuanto al modo arcade su principal característica es la abundancia de opciones configurables. Así, en él los karts están definidos por distintas variables de manera que a la hora de jugar podremos optar entre cinco combinaciones diferentes de estos parámetros. Además, también podremos elegir entre tres cilindradas para nuestro ve-



Las repeticiones nos permitirán, entre otras cosas, aprender de las carreras pasadas para no cometer dos veces el mismo error.



La ambientación de los diferentes escenarios está muy conseguida y utiliza elementos característicos de cada zona geográfica.



Salvo por la ausencia de lluvia, la conducción bajo techo no resulta muy diferente a la realizada en los escenarios exteriores.


Las posibilidades para personalizar nuestro kart en el modo de simulación son muy elevadas.


Algunos circuitos tienen rampas y pendientes que nos obligarán a pisar el acelerador a fondo y poner a prueba la potencia del motor de nuestro kart.

El interesante acabado gráfico del título no basta para compensar sus problemas de jugabilidad


Utilizando la vista en primera persona se consigue una sensación de mayor realismo.


Las condiciones climatológicas influirán de manera notable en el comportamiento del vehículo.


Los cruces y los accidentes son muy abundantes a lo largo de todas las carreras.

hículo, ya sea 100, 125 ó 250 centímetros cúbicos. Lógicamente, para cada una de estas categorías el funcionamiento y el control del kart será completamente diferente. Por último, tendremos que decidir en qué circuito de los 20 incluidos en el juego queremos correr, así como las condiciones meteorológicas.
Por el contrario, en el modo de simulación nuestras opciones iniciales estarán mucho más limitadas. Este modo nos introduce en un campeonato para el que contaremos con un kart de 100 cc y una cierta cantidad de dinero inicial. A medida que vayamos obteniendo victorias en las sucesivas carreras de la temporada iremos obteniendo más fondos, que podremos emplear para las correspondientes inscripciones así como para comprar repuestos y mejoras para nuestro vehículo, como neumáticos, frenos o carrocerías, ya que éste irá sufriendo un progresivo desgaste con cada carrera. Al igual que en las simulaciones más realistas, cada carrera cuenta con sus correspondientes fases de entrenamiento y clasificación, así como con una opción que nos permite ajustar diferentes parámetros tales como la separación entre las ruedas, la rigidez de la carrocería, etc. Eventualmente, si conseguimos un número de victorias suficiente, acabaremos subiendo de categoría.

DE CAL Y DE ARENA

Por lo que refiere al apartado técnico, «Open Kart» presenta dos caras bien diferenciadas. En el lado positivo destaca su motor gráfico, gracias, sobre a todo, a su potencia, que queda reflejada en la fluidez y velocidad con la que se mueven los vehículos, así como en el tamaño y calidad de los escenarios, en los que apenas se aprecian fallos de consideración. Además, los efectos luminosos son también muy correctos, lo que combinando con los efectos climatológicos, como el cielo nublado o la propia lluvia, consigue una ambientación bastante acertada.
En este sentido también resulta muy interesante el diseño de los 20 circuitos del juego, que incorporan todo tipo de elementos característicos de los diez países diferentes por los que discurren, desde las montañas de suiza a los pueblos del desierto egipcio. Esto, en realidad, no afecta a la conducción más de lo que puedan hacerlo los diferentes trazados de cada circuito, pero aun así aumenta la variedad del juego y mejora mucho su aspecto.
Desgraciadamente tras esta sugerente apariencia, se esconden una serie de problemas que lastran lo que podría haber sido un juego muy interesante. El primero y más importante de estos problemas afecta al comportamiento del vehículo ya que éste, a pesar del pretendido carácter realista del juego, no consigue en casi ningún momento transmitir las sensaciones propias de una simulación. Así, el kart tiende a moverse de una forma demasiado rígida y poco natural y su respuesta ante las colisiones con los muros y con otros coches no es suficientemente correcta. A pesar de la enorme variedad de opciones disponibles en el modo de simulación no es posible ajustar éstas de forma que el coche se comporte de manera suficientemente realista. Paradójicamente, estos problemas no desaparecen al pasar al modo arcade, en el que supuestamente la necesidad de realismo es menor, ya que aunque en él se simplifican las opciones de configuración a una serie de parámetros genéricos el control del kart se mantiene idéntico e igualmente confuso.
Tampoco ayuda demasiado al desarrollo del juego el sistema de cámaras, que cuenta con los tres tradicionales puntos de vista subjetivo, en tercera persona y en tercera persona alejado, ya que especialmente en los dos últimos la situación de la cámara, fija constantemente en un punto situado exactamente detrás de la cabeza del conductor, contribuye aun más a producir la sensación de rigidez en el movimiento del kart. Esta mezcla de aspectos positivos y negativos, a la que habría que añadir otros detalles menores como por ejemplo el correcto sistema de repeticiones disponible tras cada carrera, se salda con una clasificación para el juego de poco más de un aprobado. Aprobado porque en conjunto las cualidades negativas no impiden que el juego resulte original y bastante variado, y además los forofos de este tipo de carreras sin duda disfrutarán la oportunidad de recrearlas. Con la incorporación de un motor más ajustado «Open Kart» podría haber ofrecido un resultado mucho más interesante del obtenido.

J.P.V.

Caminos alternativos





«Open Kart» hace uso de una práctica que últimamente se ha vuelto recurrente en muchos juegos automovilísticos para aumentar el número de circuitos incluidos con un coste mínimo y que consiste en utilizar un único circuito base, pero con varias rutas alternativas.
Así, aunque en realidad el juego sólo incluye diez escenarios diferentes, cada uno de ellos, eso sí, ambientado en un país considerablemente distinto a los demás, incluyendo las calles de una ciudad asiática, los vericuetos de un circuito en los Alpes suizos, o una pista cubierta en Francia, en cada uno de ellos se han introducido bifurcaciones de forma que existan dos rutas posibles, una más corta y otra un poco más larga. Luego, sin más que poner vallas en la ruta que se quiere cerrar, se consiguen dos circuitos lógicamente parecidos ya que tienen un tramo en común pero lo suficientemente diferentes como para que resulte interesante recorrerlos ambos.
Una solución a la hora de construir circuitos, muy interesante, sin duda, que aumenta la vida útil del juego, y todo por un coste mínimo de recursos.



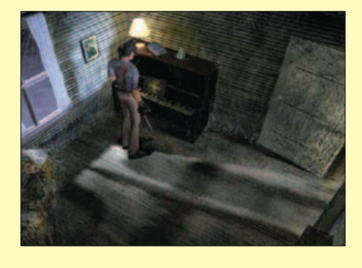


Punto de Mira

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PC, PSOne, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**



Este juego, basado en la conocida saga cinematográfica del mismo nombre, nos invita a ponernos en la piel del bueno de Ash, nuestro protagonista, para rescatar a su novia y también para eliminar a todos los muertos vivientes de un bosque. Sinceramente, tendremos que pensárnoslo dos veces.



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	55

Los comentarios del protagonista corren a cargo del actor de la película, Bruce Campbell, lo que ayuda (aunque es lo único) a recrear la atmósfera de las películas. La dificultad del juego es casi nula. No te costará nada avanzar, por lo que podrás terminártelo en pocas horas. Los enemigos son muy variados, yendo de cráneos voladores a granjeros zombies, pasando por fantasmas y cadáveres desenterrados.

puntuación total **50**



Evil Dead: Hail to the King

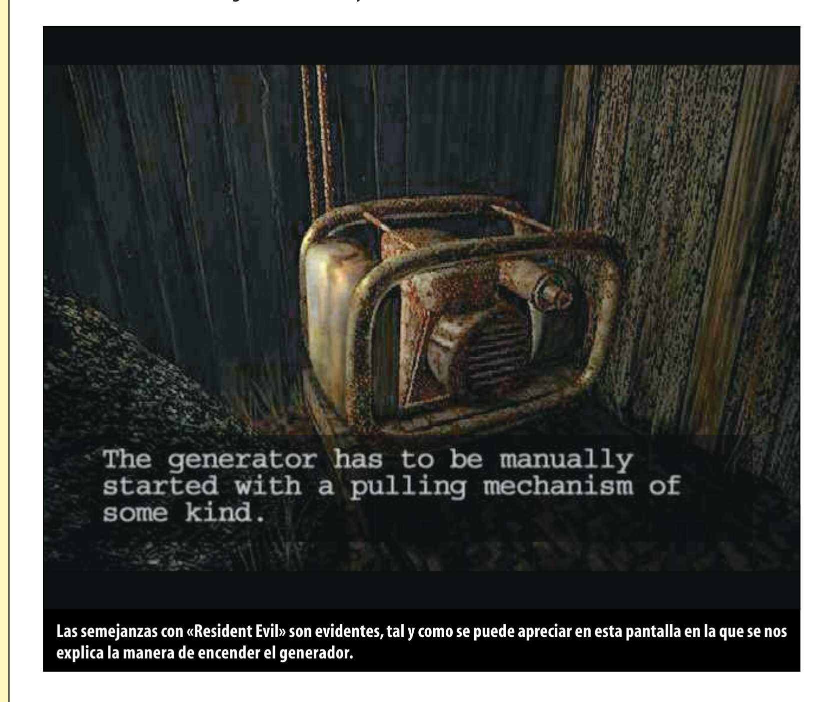
Para morirse del susto...

Nadie puede negar que Sam Raimi es un director completamente irregular (sus películas dependen mucho del guión que le den), pero que domina a la perfección la cámara. Sabe donde colocarla, qué plano usar en cada escena y, sobre todo, como jugar con la luz. Gracias a eso, y a su gran amigo Bruce Campbell, un producto de serie Z como «Terroríficamente Muertos» logró una fama y una aceptación mundial insospechada.

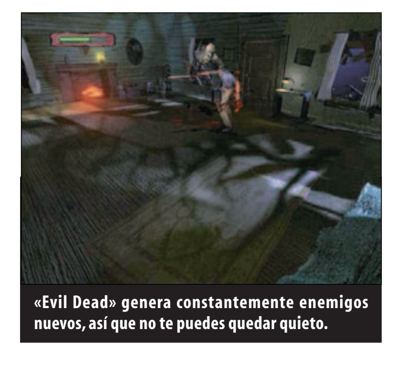
Parodiando las películas de terror de los 70 y primeros 80, este film mostraba a 5 amigos que se iban a pasar un fin de semana en el campo, concretamente a una cabaña semiabandonada. Por desgracia, el último morador de la cabaña, un arqueólogo que había encontrado el Necronomicón, el Libro de los Muertos, había liberado a un ente malvado por la zona. Dicho ente fue poseyendo a los amigos y forzándolos a matarse entre sí, hasta que sólo quedó Ash para contarlo.

El juego arranca varios meses después de estos acontecimientos. Ash ha rehecho su vida, pero aún no puede olvidar esa terrible experiencia. Por eso, su nueva novia le propone que vuelvan a la cabaña, para que se enfrente a sus temores. Ash accede, y aunque al principio no pasa nada, el ente vuelve a hacer acto de presencia, rapta a la chica, y reanima a unos cuantos muertos, por eso de pasar el rato y complicar la vida del protagonista.

Ante esta situación nuestro héroe decide que ya ha aguantado lo suficiente, y que el ente se va a enterar. Para ello, se hace con cuantas



Las semejanzas con «Resident Evil» son evidentes, tal y como se puede apreciar en esta pantalla en la que se nos explica la manera de encender el generador.

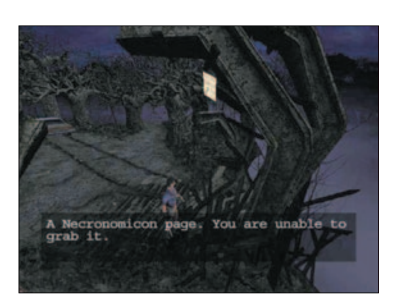


«Evil Dead» genera constantemente enemigos nuevos, así que no te puedes quedar quieto.

«Evil Dead» es un "Survival Horror" que se apoya en el combate mucho más que «Resident Evil»



La cámara no ofrece una buena perspectiva en los combates y dificulta el uso de las armas.





Durante el juego, conviene huir de los enemigos siempre que se pueda y reservar así nuestro barra de energía y nuestra munición para los momentos en los que no tengamos más remedio que pelear.



Los enemigos son muy variados, y como muestra un botón. En la imagen podéis ver a este jardinero diabólico y estrafalario que cae abatido por la pistola de Ash. Y si sobrevive a los tiros... ¡le espera la sierra mecánica!

armas encuentra en la cabaña y se lanza a la aventura. Es aquí donde comienza su calvario... y el nuestro.

"INSPIRADO" EN RESIDENT EVIL

Sí, calvario. A priori, la idea de un juego inspirado en una saga tan graciosa y original como «Evil Dead» es, cuanto menos, prometedora. En el peor de los casos, piensas ingenuamente, será un juego como «Resident Evil», por lo que estará entretenido. ¡Craso error! La realidad es bien distinta.

Como el mítico título de Capcom, «Evil Dead» es un "Survival Horror" en el que recorremos una serie de escenarios prerrenderizados, repletos de monstruos ansiosos por matarnos. Igualmente, tenemos que recoger unos ítems repartidos por los escenarios, y que servirán bien para reponer vida u objetos del inventario, bien para resolver los puzzles del juego.

No obstante, «Evil Dead» se apoya mucho más en el combate que «Resident Evil», ya que a diferencia de éste, incluye un número infinito de enemigos. Y usamos esta palabra en sentido literal. Cada vez que derrotas a un monstruo, el juego genera otro igual en escasos segundos. Esto no sólo impide que te pares un rato a pensar por donde vas a tirar, sino que acaba siendo temiblemente aburrido, ya que acabas de masacrar monstruos hasta la coronilla. Mal vamos en un "Survival Horror" en el que la perspectiva de tu enfrentamiento con el siguiente monstruo te resulta más aburrida que terrorífica.

Y es que este componente arcade le quita mucho suspense al juego, elemento, sin duda, imprescindible en un título de este género. Para remediarlo sus diseñadores han tratado de adaptar el espíritu alocado de las películas, y nos obsequian con enemigos tan estrafalarios como puedan ser, por ejemplo, los esqueletos bailarines o los boy scouts no muertos. Lamentablemente, no han sabido hacerlo muy bien, y se han quedado en meras anécdotas, y no demasiado graciosas, la verdad sea dicha.

Como la mayoría de los "Survival Horror", éste título se preocupa más por presentar perspectivas espectaculares que jugables

LA GUINDA DEL PASTEL: EL APARTADO TÉCNICO

Por si todo esto fuera poco, nos encontramos con que el apartado técnico tampoco ayuda. Sí, los escenarios son muy bonitos y detallados, y el modelo de Ash es prácticamente idéntico al actor, pero ahí se termina la cosa. Dejando a un lado detalles más o menos anecdóticos, como la rigidez con la que se mueve el modelo, nos encontramos ante dos problemas importantes, como son un juego de cámaras bastante malo y un control poco acertado. Empezando por las cámaras, como en la mayoría de los "Survival Horror", nos encontramos ante un título que se preocupa más por presentar perspectivas espectaculares que jugables. Así, muy frecuentemente te encontrarás combatiendo muy alejado del personaje, y sin poder verle bien ni a él ni a su adversario.

En lo que se refiere al control, el personaje reacciona tarde a nuestras instrucciones, y no puede acceder a ningún ítem de su inventario sin antes pasar a la pantalla de inventario. Rasgos como estos demuestran su origen como título de consola, que ha sido adaptado deprisa y corriendo para PC.

Resumiendo y sin pelos en la lengua, nos encontramos ante un título del montón y de lo más mediocre. Al final, THQ no ha aprovechado una licencia con tantas posibilidades.

J.D.M.

Las comparaciones son odiosas...





...sobre todo para el que pierde. Parece que THQ no sabía esto, porque si no no nos explicamos cómo han hecho un título que te recuerda a «Resident Evil» cada dos por tres. No sólo por la temática o el planteamiento del juego, sino por detalles perfectamente evitables, como los movimientos del personaje o el inventario. Éste último recuerda mucho al de los juegos de Capcom, hasta el punto de que también podemos combinar hierbas distintas (en este caso champiñones) para crear substancias que nos devuelvan puntos de vida. Bien, quizás nos equivoquemos, pero no vemos nada práctico en que mientras estés jugando a un juego, te estés acordando de otro. Ahora bien, si los de THQ se la ven, perfecto. Que cada cual haga de su capa un sayo.







Punto de Mira

- Compañía: **VIRGIN**
- Disponible: **PC, PSOne, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Virgin se desmarca de la UEFA con la presentación de un simulador de fútbol basado en la Super Liga Europea, el famoso proyecto de competición europea con el que se pretende llegar a sustituir a la liga de campeones. Una apuesta muy arriesgada, desde luego, aunque lo que nos interesa es que estamos ante uno de los juegos de fútbol más jugables y realistas del género.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 510 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (12 MB) • **Multijugador:** Sí (En el mismo ordenador)

puntuación	
TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	80

Magnífico en el control del juego, libertad total con el balón en los pies. Las cámaras están demasiado cerca como para ver a distancia pases largos a ciegas. Modos de simulación y arcade para satisfacer todos los gustos.

total **75**



European SuperLeague
Fútbol en estado puro

Los remates de cabeza no son muy ortodoxos, pero sí efectivos, que es lo que importa al final.

Si sois aficionados al fútbol habréis oído hablar de la super liga europea, la alternativa, creada por el controvertido G-14 a la liga de campeones de la UEFA. Por el momento, esta competición sigue en el aire (se les acusa de buscar en exclusiva los intereses económicos y no deportivos), pero nosotros no vamos a debatir el tema. Centrémonos más bien en lo que nos atañe, y es que sólo se puede jugar con 16 equipos, con el Real Madrid y el Barcelona como únicos representantes nacionales, lo que nos parece excesiva limitación para los que no sean seguidores de estos equipos por aquello del "amor a los colores". Las licencias son oficiales, la base de datos está actualizada y tanto la equipación como los físicos y habilidades de los futbolistas son reales, pero no hay ligas, ni copas ni nada más.

Sólo se podrá jugar con 16 equipos, y de ellos sólo dos serán españoles

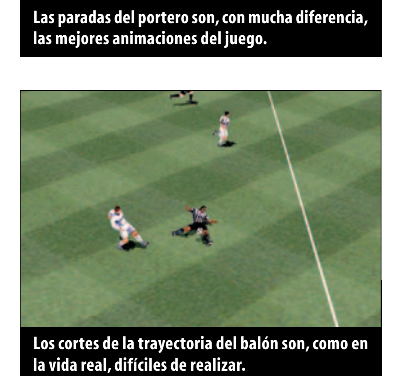
FUTBOL TOTAL

Esta limitación a 16 equipos puede desanimar a los que buscan la recreación de toda una temporada con su equipo favorito, pero no debe ser un prejuicio a la hora de valorar la simulación balompédica. Y hay que decir que «European SuperLeague» es el primer juego de fútbol para PC que permite una libertad de creación de juego total, pues los disparos y pases tienen un potenciómetro claramente visible en la pantalla y fácil de controlar en el pad, sin olvidar que la dirección y altura de los pases también está bajo



Para lanzar las faltas disponemos de una medición adicional, el efecto. Se trata de un sistema que recuerda al clásico "swing" de los simuladores de golf y que permite que el balón pueda llegar a sorprender al portero.

Las paradas del portero son, con mucha diferencia, las mejores animaciones del juego.



Los cortes de la trayectoria del balón son, como en la vida real, difíciles de realizar.



Esta es el encuadre más abierto. Aún así, es imposible ver a los jugadores que están a más de veinte metros. Y no hay radar, sólo flechas que indican proximidad y que no pasan de ser simplemente orientativas.

Los jugadores han sido reproducidos con todas sus cualidades físicas y habilidades.

El juego implementa opciones interesantes, como la posibilidad de dar pases al hueco





En las repeticiones hay rotación de la cámara, pero no hay zoom, el control es complicado y además no se pueden grabar en el disco duro.

El entrenamiento es imprescindible para hacer que el equipo juegue de memoria a la hora de saltar al terreno de juego.



Aunque hay muchas disposiciones tácticas y luego se cumplen a la perfección en el campo, se echan de menos estrategias de presión, entre otras.

nuestra voluntad. En definitiva, el esférico va a la zona que hemos pensado y es una auténtica gozada hacer pases al hueco, por encima de la defensa, asistencias cruzadas, toques con desmarque y todas las suertes necesarias para romper la más férrea defensa sin tener que recurrir a las individualidades. Además, el balón no va directamente a los pies del jugador presto a recibir, hay que hilar muy fino. Y el esférico no se queda pegado a los pies, hay que controlarlo con la técnica. Todo esto en el modo simulación, puesto que también existe un modo arcade, donde todo se simplifica muy al estilo del «FIFA» de EA Sports.

Es una auténtica lastima que el fantástico fútbol de pases largos al hueco y cambios de juego lo tengamos que hacer a ciegas, pues las cámaras ofrecen un encuadre demasiado cerrado como para ver más allá de unos cuantos metros alrededor del jugador controlado. Sólo hay perspectivas laterales, y por mucho que subamos y alejemos la cámara es imposible ver la otra banda. Es cierto que un buen estratega del fútbol debe saber las zonas de actuación de sus jugadores, pero lo que no podemos adivinar es la posición de los jugadores del contrario. Este grave error se agudiza hasta lo imperdonable sin el radar.

FALLOS EN DEFENSA

Para que esta elogiable libertad de creación de juego de «European SuperLeague» tenga algo de sentido futbolístico, la inteligencia artificial de los jugadores controlados por el ordenador –tanto los de nuestro equipo que no controlamos como los del equipo contrario cuando es la CPU– debe ser efectiva. Y lo es, pero con matices, sobre todo en lo referente a la actuación automática de nuestros jugadores, que deja mucho que desear. Si bien los desmarques y la elección de pase por parte del equipo controlado por el ordenador en el nivel máximo de dificultad son geniales –un auténtico desafío para nuestro entramado defensivo–, el cambio de asignación automática del jugador que pasamos a controlar siguiendo el desplazamiento del balón es demasiado lento y eso nos deja vendidos ante los pases cruzados y al hueco del equipo controlado por la CPU. Se puede disminuir el nivel de destreza de la CPU para que no jueguen como la "naranja mecánica", pero es inevitable que el balance defensivo de nuestro equipo ofrezca una imagen lamentable, pues los despejes de cabeza son casi imposibles, los marcajes muy flojos y las anticipaciones brillan por su ausencia, al contrario que por parte del equipo controlado por el ordenador. El árbitro tampoco ayuda; más de una vez ha pitado el final cuando estábamos a punto de marcar gol y si entramos en plancha, una vez en el suelo, pitará falta si llega un contrario y tropieza con las piernas. Vamos, que si ofensivamente todo depende de nuestra habilidad, defensivamente tenemos muy poco que hacer. Puede que estos fallos sean corregidos en un futuro parche, pero nunca se sabe a ciencia cierta cuando se trata de arreglar fallos de IA.

Es inevitable, una vez más, considerar a «FIFA 2001» de EA Sports como la referencia del género en los aspectos técnicos. El primero a considerar es la animación de los jugadores; estamos a un nivel inferior. Los movimientos con balón, sin ser ninguna maravilla, tampoco hacen daño a la vista, aunque es una pena que por la gran variedad de acciones de alta escuela que podemos realizar. Y lo mismo puede decirse de los modelos poligonales de los jugadores: son correctos.

BUEN INTENTO

«European Super League» puede considerarse como un simulador de fútbol –todo un hito en compatibles– por la libertad de juego que otorga su ejemplar motor de cálculo de los pases y el realismo en la dinámica del balón. Pero la excesiva limitación a 16 equipos –sólo dos españoles–, el hecho de no poder ver una panorámica del terreno de juego debido a la colocación de las cámaras, los defectos en el juego defensivo, los gráficos y animaciones sólo pasables, los mediocres efectos de sonido y el modo multjugador limitado al mismo ordenador, le impiden consolidarse. En suma, se queda en un notable juego de fútbol que valorarán especialmente los que gustan del fútbol en su máxima expresión; el pase al hueco.

A.T.I

Arcade o simulación





Como ya se ha mencionado, «European Super League» nos deja hacer de todo con el balón. Gracias al potenciómetro y a una dinámica del balón libre de los precálculos, el fútbol desplegado está determinado en exclusiva por nuestra visión a la hora de dar pases largos, al hueco, efectuar cambios de juego y la sangre fría cara a puerta. Vamos, una oda al balompié en estado puro. El sistema de control es muy intuitivo y la ejecución de las acciones con balón es ejemplar, pero este modo de simulación implica horas de entrenamiento, pues el balón no va directo al jugador deseado y tampoco se queda pegado a la bota. Pero en Virgin han pensado en todos y hay un modo arcade para los que sólo desean pasar un rato divertido jugando al fútbol de la forma más directa y asistida posible, sin quebraderos de cabeza tácticos ni técnicos. Mantiene la libertad total de juego, pero disminuye la influencia del potenciómetro y aumenta la espectacularidad en detrimento del realismo.

Estadios virtuales

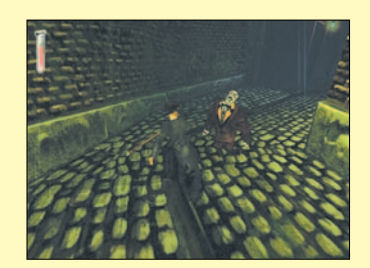




La licencia oficial de cada club ha permitido que los responsables gráficos de la recreación de los estadios pudieran visitar cada coliseum para tomar cientos de fotografías, que posteriormente se han digitalizado para emplearlas como base en la aplicación de las texturas sobre las estructuras poligonales de las gradas. Asímismo, han contado con datos tan esenciales como las dimensiones exactas de cada zona, la capacidad, etc. El resultado de combinar las imágenes reales y la información oficial con un concienzudo trabajo al recrear los estadios es inmejorable, hasta el punto de poder afirmar sin ninguna duda que nunca antes habréis visto con tanto detalle y realismo fotográfico el Santiago Bernabéu y el Camp Nou, amén de auténticas joyas arquitectónicas como San Siro o el estadio Ulevi.

Punto de Mira

- Compañía: **IN UTERO/CRYO**
- Disponible : **PC, PLAYSTATION 2**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**



Tras la muerte de su esposa, cinco años atrás, el doctor Jekyll había abandonado sus investigaciones sobre la naturaleza del mal y se había dedicado a educar a su hija. Por desgracia, ésta última ha sido secuestrada por un enigmático personaje, lo que obliga a Jekyll a volver a convertirse en Hyde para poder salvar su vida.



CPU: 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8Mb) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**65**

La ambientación del juego es perfecta. Escenarios góticos llenos de detalles, personajes deformes verdaderamente aterradores, musiquilla inquietante, etc. El sistema de cámaras es muy flojo, sobre todo en los combates y en los saltos. Hay veces en las que no se puede rotar la cámara y hay que saltar casi a ciegas. La trama está muy bien construida, y sabe enganchar al jugador. Recuerda mucho a las películas de terror de la Hammer.

puntuación total **65**



Jekyll & Hyde

¡No sin mi hija!



La ambientación recuerda a las películas de terror de la Hammer.

Jekyll es el único de los personajes que es capaz de guardar ítems en el inventario.

Como buen seguidor de determinadas creencias científico-filosóficas de su época, R. L Stevenson pensaba que la bondad y la maldad eran características (hoy diríamos genéticas) iguales a la estatura, el color de ojos o el pelo. Así, creía que tomando determinados compuestos químicos (vitaminas), podíamos hacernos más bondadosos (o viceversa). Stevenson plasmó estas creencias en una novela, "El extraño caso del doctor Jekyll y Mr Hyde", en la que un refutado científico creaba un suero que liberaba a su mitad monstruosa, desatando una nefasta serie de sucesos.

A caballo entre el arcade y las plataformas, en «Jekyll & Hyde» debemos resolver puzzles de inteligencia, y acceder mediante saltos a infinidad de superficies y salientes rebuscados

Burnwell ha exigido ver a Mr. Hyde antes de dejarte ir. ¡Al demonio con el resto del mundo y maldito sea! En ese momento, salvar tu vida era mi único pensamiento. Así que, contra mi buen juicio, decidí resucitar a Mr. Hyde. Para conseguir la transformación necesitaba la poción y agua pura. En ese momento no sabía cómo reaccionaría mi metabolismo y por cuánto tiempo duraría la transformación.

El diario nos ofrece pistas muy valiosas para poder seguir avanzando en la aventura.

Curiosamente, hoy en día este relato se conoce más por sus diversas adaptaciones cinematográficas que por haberse leído. Una pena. En fin, ya volviendo a lo que nos ocupa, que es el juego, adelantar que nos encontramos ante un típico "estrenos tv", en el sentido de que está "basado en la obra de", y en el de que "cualquier parecido con personajes reales es pura coincidencia". No esperéis, pues, encontraros ningún personaje o situación de la obra, salvo al bueno del doctor Jekyll.
En él, la historia arranca con nuestro ilustre galeno convertido en el máximo responsable de un manicomio, y exceptuando a sus pacientes, su única preocupación es la educación y bienestar de su hija pequeña, tarea en la que se encuentra solo, ya que su mujer murió en el parto. Por desgracia, una noche los pacientes se rebelan, secuestran a la niña, y le obligan a convertirse en Hyde. Para recuperarla tendrá que hacerse con un libro muy especial, escondido en una zona recóndita de Londres, y llevárselo a sus captores para canjearlo por su hija.

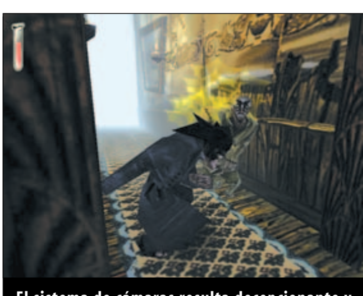

Los saltos plataformeros están a la orden del día en este juego, a caballo entre el arcade y la aventura.


La fuerza de Hyde le permite levantar, sin ningún problema objetos realmente pesados.

In Utero ha recreado perfectamente la ambientación opresiva de las novelas de la Inglaterra Victoriana


El argumento del juego y su ambientación son, sin duda, dos de sus mejores bazas.


Para los momentos de más acción, lo mejor será adoptar la personalidad de Hyde.


El sistema de cámaras resulta decepcionante y complica el combate y los saltos.

¿Y POR QUÉ JEKYLL & HYDE?

A caballo entre el arcade y las plataformas, «Jekyll & Hyde» está estructurado en torno a varias fases o niveles en los que debemos resolver unos pocos puzzles de inteligencia, y acceder mediante saltos a infinidad de superficies y salientes rebuscados. Naturalmente, nuestros progresos son obstaculizados por unos enemigos tirando a tontos, pero bastante numerosos, a los que tenemos que golpear para quitárnoslos de encima. Para ello contamos con un bastón cuando somos Jekyll, y con unas manos enormes (como de mono) cuando somos Hyde. Las diferencias no se limitan al arma, sino a la fuerza y a la resistencia. Así, los golpes de Hyde son más fuertes que los de Jekyll, y puede soportar mucho más daño. Por el contrario, nuestro buen doctor puede usar muchos más ítems que Hyde, que es demasiado torpe para realizar acciones tan sencillas como abrir una puerta.

Los niveles están unidos por unas secuencias cinemáticas, que además sirven para desvelar la trama del juego. Nada nuevo a estas alturas, como podéis comprobar, pero a diferencia de títulos similares, como «Hellboy», nos encontramos ante un producto cuidado, que agradará a los seguidores del género pese a tener defectos serios.

Empezando por estos últimos, y yendo de menos a más, la adaptación de los protagonistas no convence. La dicotomía vital entre Jekyll y Hyde (luz-oscuridad, bien-mal, virtud-depravación), que constituye la base del relato de Stevenson, no aparece en el juego. Las diferencias entre ambos se limitan al aspecto físico y a las habilidades (ver recuadro). In Utero podría haber colocado en su lugar a Bruce Banner y a La Masa, o a Pepe Gotera y a Otilio, y no habría alterado lo más mínimo el desarrollo del mismo.

Ya más serio es el defecto del sistema de cámaras, que muy frecuentemente no nos deja ver bien hacia donde saltamos, o con quien nos estamos pegando. No obstante, este es un defecto que tienen la mayoría de los títulos con elementos plataformeros (como «American Mc Gee´s Alice»), por lo que tampoco vamos a tenérselo demasiado en cuenta, ya que sería totalmente injusto.

Igualmente, tampoco vamos a ser especialmente severos con las muestras de clipping y de rigidez de control en los personajes, ya que éstos también son fallos típicos de este tipo de juegos. Otra cosa distinta es que vaya siendo hora de que los programadores de las compañías se pongan las pilas para solventar este problema, ya que empieza a ser a los videojuegos lo mismo que la pertinaz sequía al clima de la meseta central: un fenómeno recurrente. Pero dejémoslo, porque no es este el sitio ni el momento para tratar ese tema.

UNA AMBIENTACIÓN INSUPERABLE

Ya en positivo, destacar que nos encontramos ante un título con una ambientación cuidada hasta el más pequeño detalle. Escenarios enormes, colores lúgubres, enemigos deformados... In Utero ha recreado perfectamente la ambientación opresiva y misteriosa de las novelas de la Inglaterra victoriana. Tanto es así, que hay ocasiones en las que parece que estamos ante el decorado de una película de Roger Corman, y que Vicent Price va a aparecer tras una esquina de un momento a otro.

A ello le ha ayudado mucho el uso que se ha hecho de los elementos escénicos. Efectos como la luz, la niebla o el humo, están muy bien utilizados, y aunque por separado no son nada del otro jueves (ninguno de ellos es un ejemplo de programación de alto nivel), se apoyan mutuamente y logran crear una atmósfera sólida y convincente, muy por encima de lo que podría parecer a primera vista.

Así mismo, la historia está muy bien construida. Sus creadores han cogido los tópicos más frecuentes de la narrativa fantástica de esta época (sociedades secretas, ocultismo, fumaderos de opio, grimorios mágicos, etc.), y los han combinado de tal manera que logran sorprender incluso al jugador más familiarizado con ella. Es más, la utilización de elementos previsibles en escenarios completamente nuevos, logra generar en el jugador una sensación de deja vu (esto ya lo he vivido) muy agradable, que ya quisiera para sí más de un guionista de Hollywood.

Todo eso, hace de «Jekyll & Hyde» un título recomendable para cualquier amante de la aventura plataformera, sobre todo para los usuarios de consola. En él hallarán un juego asequible, divertido y bien hecho. Los de PC quizá lo encuentren demasiado sencillo, pero aún así sabrá apreciarlo.

J.D.M.

Jekyll y Hyde: Dos seres bien distintos



Exceptuando la ambientación, el mayor atractivo que tiene «Jekyll & y Hyde» es que nos brinda la posibilidad de jugar con dos personajes bien distintos, no sólo por su apariencia física, sino por sus habilidades y características.

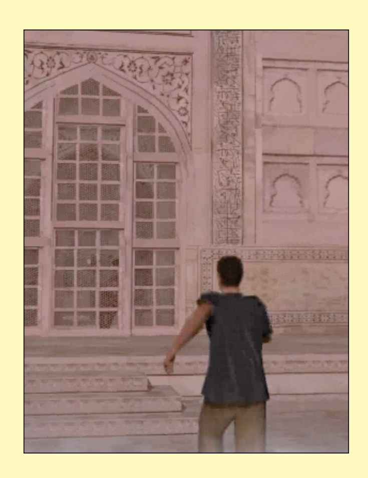
Por un lado tenemos al doctor Jekyll, el "bueno de la película". Este personaje es el cerebro de la pareja, ya que es el que puede coger ítems y usarlos, lo que le permite resolver la mayoría de los puzzles que plantea el juego. Igualmente, también puede hablar con algunos de los personajes de cada escenario, si bien los diálogos aparecen insertados en escenas cinemáticas. Por último, también puede saltar y atacar a los enemigos con su bastón, pero ni sus saltos ni sus golpes son demasiado potentes.

Hyde, por el contrario, es el músculo de nuestro singular duo de protagonistas. Incapaz de hablar o siquiera de coger la gran mayoría de ítems, tiene en cambio una fuerza descomunal que le permite levantar objetos realmente pesados, arrancar puertas de sus goznes y saltar casi hasta el techo. Esto le permite llegar sin problemas a sitios a los que Jekyll no podría acceder sin ayuda, o incluso abrir rutas nuevas de exploración en cada nivel. Igualmente, su gran fortaleza le permite soportar un mayor castigo físico , e infringir a sus rivales mucho más daño que los bastonazos de su mitad humana.

Obviamente, conocer las capacidades de cada uno de los personajes es muy importante para poder seguir avanzando hasta el final, pero no es un tema del que debas preocuparte en exceso. Todas las transformaciones vienen dictaminadas por la historia, por lo que no puedes elegir cuando o donde cambiar. Así que tranquilo. Si te atascas en un sitio no será porque estés utilizando al personaje que no debes. Dicho esto, buena suerte y salva cuanto antes a la pobre niña.



- Compañía: **MICROIDS**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



En la más pura tradición del cine francés de detectives (ya se sabe que la cabra suele tirar al monte), Microids nos obsequia ahora con este título, en el que tenemos que salvar a nuestra novia de una secta de peligrosos asesinos hindúes. Para ello tendremos que viajar a la India y enfrentarnos a infinidad de peligros de todo tipo. Habrá que andarse con ojo y sobre todo tener mucho cuidado con las vacas.

CPU: 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**55**
ADICCIÓN:	**65**

Gráficamente, nos encontramos ante un juego bastante aceptable, con opción para color de 32 bit, lo que le da un aspecto muy realista. En lo que se refiere al desarrollo, es poco original y tirando a fácil. Un aventurero experimentado se lo terminará en un par de días. El argumento y la ambientación son muy atractivos. Probablemente, sea una de las aventuras gráficas más bonitas del momento.

puntuación total **60**



Road to India

Enfrentándose a los Thugs

Resulta curioso ver, según pasan los años, como los avances tecnológicos van configurando los géneros lúdicos y nuestros gustos. Hace una década, cuando nuestros PCs ya tenían bastante con funcionar, triunfaban y arrasaban las aventuras gráficas, juegos con pocos requerimientos en hardware, que atraían a los jugadores gracias a sus argumentos.
Cuando llegó la revolución de las tarjetas gráficas pasamos a los arcades 3D, títulos de acción pura y dura, en los que nuestro objetivo era arrasar a todo enemigo que se nos pusiera por delante. Tras eso llegaron los avances en la RAM (más bien la bajada de precio) en virtud de la cual potenciamos las rapidez de respuesta de los ordenadores a nuestros actos. Fue el momento del nacimiento de la estrategia en tiempo real.
Ahora, la revolución de las telecomunicaciones ha propiciado el auge de Internet, por lo que estamos en los umbrales del juego online puro y duro. «Neverwinter Nights», «Anarchy Online», no son sino un pequeño anticipo de por donde van a ir los tiros en los próximos años. Como es natural, según se iba pasando de una etapa a otra, se iban haciendo menos títulos de los que triunfaban en la anterior. Tanto es así, que se ha llegado a hablar de la extinción de determinados géneros, como las aventuras gráficas. Bueno, es cierto que han conocido tiempos mejores, pero aún les queda cuerda para rato.


Según los objetos que descubras, accederás a más o menos diálogos como éste de la imagen.

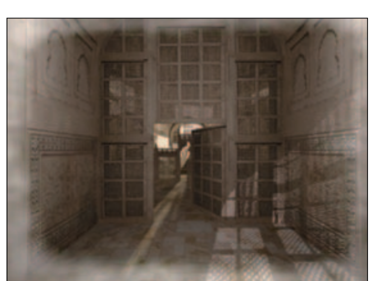


Encontraremos pistas para nuestra investigación en los rincones más insospechados.

Microids ha sabido plasmar a la perfección el espíritu de la India, con todos sus contrastes



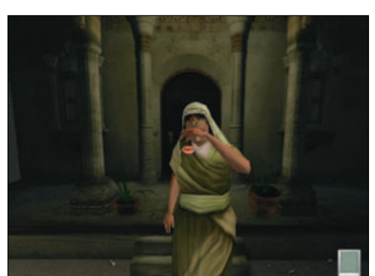




«Road to India» presenta unos puzzles muy sesudos, pero lógicos. Varios de ellos, además, están directamente inspirados en el folclore indio, lo que añade interés al juego.



¿Qué hay mejor que una percha para forzar una ventana que no se puede abrir?











Los puzzles de «Road to India» son lógicos, que no evidentes, lo que nos obliga a pensar y estimula a seguir jugando

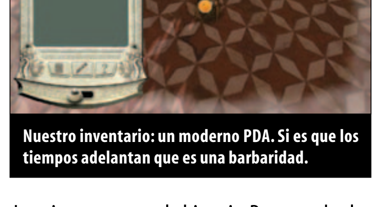
FRANCIA: RESERVA DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Sí, gracias a compañías como Cryo o Microids, el país galo parece haberse convertido en una "reserva aventurera", de la que cada pocos meses surge una nueva, dispuesta a recuperar la gloria que antaño conoció su género. La última en hacerlo ha sido «Road to India», un título en el que asumimos el papel de Fred Reynolds, un estudiante de la universidad de Yale, novio de una joven india, Anusha. Coincidiendo con un viaje de ésta última a casa para ver a sus padres, Fred recibe una carta en la que le comunica que ha decidido romper. Extrañado, y sospechando que en esa carta hay gato encerrado, Fred decide viajar a la India en busca de su amada. Poco sospecha al hacerlo, que tendrá que enfrentarse a toda una secta de sanguinarios asesinos thug, y superar infinidad de retos y enigmas.

Técnicamente, «Road to India» sigue el esquema típico de las aventuras gráficas en primera persona. Presenta una serie de escenarios prerrenderizados, que contemplamos como si estuviéramos allí presentes. En la pantalla aparece un puntero (el del ratón) con un icono que cambia de forma según donde lo coloquemos. Desplazando este puntero nos moveremos, cogeremos objetos o hablaremos con la gente. Nuestros avances dependen de que sepamos resolver los puzzles que el juego nos propone, lo que por norma general consiste en combinar adecuadamente dos o más objetos. Así, la mayor dificultad de estos títulos estriba en localizar dichos ítems, ya que lo demás consiste en hacer pruebas y ensayos hasta acertar la combinación que buscamos.

UNOS PUZZLES MUY RACIONALES

Afortunadamente, «Road to India» tiene este aspecto más cuidado que muchos de sus correligionarios. Sus puzzles son lógicos, que no evidentes, lo que hace al jugador pensar y lo estimula a seguir jugando. Un ejemplo. Llega un momento en el que Fred se encuentra con una puerta enrejada cerrada, por la que debe pasar. Dentro, tirada en el suelo a un metro más o menos de la reja, está la llave. Obviamente, es fácil deducir que necesitas un palo y algo pegajoso para hacerte con ella, por lo que te pones a buscar estos ítems rápidamente, en vez de arramblar con todo lo que veas y estar haciendo pruebas hasta que salga. Otro punto fuerte del juego es la ambientación. La India es, sin duda, un escenario exótico, pero completamente real. Al usarlo, en vez de la Atlántida o la Inglaterra céltica, Microids ha hecho más fácil la empatía con el personaje.



Nuestro inventario: un moderno PDA. Si es que los tiempos adelantan que es una barbaridad.

Lo mismo pasa con la historia. Pese a todos los tópicos, pocas cosas hay en este mundo con las que no te sientas más identificado que el ir en ayuda del ser amado.

Y todo esto con unos gráficos realmente espectaculares y bonitos. Microids ha sabido plasmar a la perfección el espíritu de la India, con todos sus contrastes. Por un lado, el esplendor de sus palacios y sus monumentos. Por el otro, la desesperación de sus barrios más pobres.

Pero lamentablemente, no todo es bueno en «Road to India». Pese a contar con 2 CD, nos encontramos ante un juego muy corto. Un aventurero novato lo puede terminar sin problemas en menos de 20 horas. A todo esto, hay que añadirle que nos encontramos ante un género en el que es difícil sorprender a sus seguidores con algo nuevo. Si puedes pasar por alto esos defectos, «Road to India» es un título que disfrutarás. De lo contrario, será mejor que entones el grito de Vae victis (la suerte de los vencidos nadie la desea), y te plantees pasarte a otro género.

J.D.M.

El odioso puzzle del mono





Llega un momento en el juego en el que te encuentras atrapado en una celda. Si miras por la ventana verás un mono, y si miras por la puerta un guardia durmiendo. Para poder escapar, haz lo siguiente. Levanta tu cama, coge el plátano y dáselo al mono. Cuando se lo coma, coge la piel y déjala al lado de la puerta. Acto seguido, deja caer bruscamente tu cama. El guardia se levantará a investigar, resbalará y caerá inconsciente. Ahora, tienes que hablar con el mono y decirle que salga de la celda y coja la llave. Por si no te aclaras, aquí tienes un pequeño diccionario "mono-humano", para hacerte entender. Suerte.

¡Hiiik!: Sal de la celda
¡Hu Hu Hu!: Gira
¡Niik!: Salta
¡Guaah!: Coge



Una historia con garra

Sin duda, uno de los mayores logros del juego es el atractivo de su historia. Llena de tópicos, con personajes muy estereotipados y con anécdotas muy previsibles, sus creadores no obstante consiguen captar el interés del jugador. Esto se logra gracias a la interrelación de tres elementos: el realismo de escenario, la lógica de los puzzles y la historia de amor. Estas tres cosas hacen que sea fácil tomarle simpatía al personaje, y que ésta no tarde en convertirse en empatía y hagamos nuestros los avatares de Fred y su odisea personal en busca de su novia.

Punto de Mira

- Compañía: **WANADOO**
- Disponible : **PC (CD y DVD), MAC, PSOne**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Con la obra de H.P Lovecraft y su mundo de los muertos como telón de fondo, nos llega una nueva aventura con el, quizá, desfasado entorno de perspectiva subjetiva en escenarios prerrenderizados, que si bien podemos decir que cuenta con un argumento muy interesante, tiene un desarrollo soso y demasiado clásico que logra entretener, pero no entusiasma.



CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 6 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	45
ADICCIÓN:	65

El argumento tiene intriga y misterio, pero el desarrollo es corto y sencillo. Ni tan siquiera los escenarios prerrenderizados son dignos de elogio. Las limitaciones del motor gráfico impiden que el jugador tenga libertad de acción.

puntuación total **60**



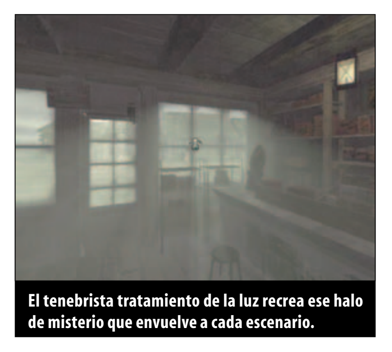
Necronomicon. El Alba de las Tinieblas

En el mundo de los muertos

Inspirado nada menos que en el libro "El caso de Charles Dexter Ward" de H.P Lovecraft, la acción, situada en el año 1927, se inicia en la casa de William Stanton, nuestro personaje. Hombre cultivado en las artes y las ciencias, recibe la inesperada visita de Edgar Wycherley, su amigo de la infancia, que le entrega un extraño objeto piramidal mientras revela un preocupante cambio de personalidad. Debemos averiguar el misterio que ocultan las palabras de Edgar, y desde ese momento comienza un tortuoso periplo que nos llevará a explorar la villa de Pawtuxet, investigar los experimentos llevados a cabo para devolver la vida a los muertos, ahondar en el conocimiento del Necronomicon y, finalmente, tratar de sobrevivir en la ciudad de los muertos. Sí, muertos por todas partes, y tanto el terror que infunden como lo oscuro de su naturaleza estarán presentes a cada segundo.

AVENTURAS PREDEFINIDAS

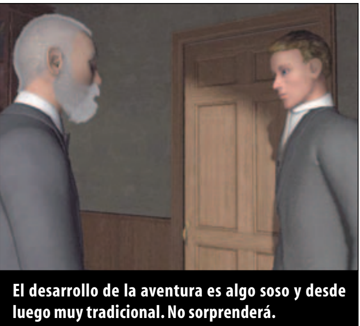
«Necronomicon» se enmarca dentro del subgénero de la aventura creado por títulos como «Egipto 1156 A.C», «Louvre» y «Pompeya». El elemento estilístico común que los identifica es el entorno 3D, formado por escenarios pregenerados mostrados al jugador mediante una perspectiva subjetiva que avanza por nodos de posición preestablecidos, en los que es posible girar la vista 360 grados. La riqueza gráfica suele ser notable en la mayoría de los casos, pues es evidente que los fondos pregenerados permiten un nivel de detalle imposible con los polígonos en tiempo real. Pero ni tan siquiera esta ventaja se aprovecha en «Necronomicon», pues la resolución está limitada a 640x480 puntos y la definición deja mucho que desear. Aunque el



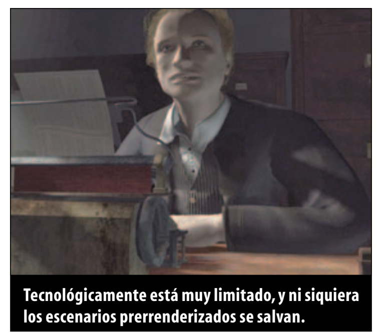
El tenebrista tratamiento de la luz recrea ese halo de misterio que envuelve a cada escenario.



El cursor inteligente indica la acción que hay que realizar sobre el objeto.



El desarrollo de la aventura es algo soso y desde luego muy tradicional. No sorprenderá.



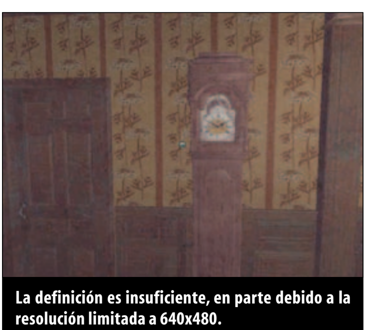
Tecnológicamente está muy limitado, y ni siquiera los escenarios prerrenderizados se salvan.

El motor gráfico lastra en exceso la libertad de acción y casi se llega a tener la sensación de ir sobre raíles


En la imagen se puede apreciar el intento de dotar a los modelos 3D de los personajes de más humanidad.

Unas atractivas escaleras. Pero no se puede subir, de momento. Quizá más adelante...

La acción, situada en 1927, se inicia en la casa de William Stanton, nuestro personaje


La definición es insuficiente, en parte debido a la resolución limitada a 640x480.


Sobre algunos de los fondos blancos son visibles las líneas divisorias de los esquemas gráficos.


En cada posición predefinida del juego podremos llegar a girar la vista 360 grados.

diseño de los escenarios y el tratamiento de la luz sí consiguen recrear una atmósfera desangelada y tenebrosa, el aspecto gráfico en general es muy pobre, por no decir algo peor. Hemos dedicado un recuadro a la duplicación de diseños, algo que se repite a lo largo del juego y que denota una producción muy industrial que se limita a cubrir el expediente. Otro problema recurrente en el género, y presente con especial relevancia en el título que nos ocupa, es lo estático e inanimado del entorno. Al estar delimitado nuestro recorrido a posiciones predeterminadas, muchas veces no podemos avanzar allá donde la vista y la lógica nos llevarían, sino que debemos seguir lo que manda el cursor, todo un muro para los fanáticos de la exploración concienzuda. La sensación que experimentamos, a falta de una palabra que la defina, es como ir sobre raíles. La interacción con los objetos tampoco nos deja mucha libertad de acción, pues de nuevo el cursor inteligente nos revela lo que nosotros deberíamos averiguar.

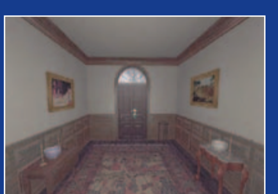
EN AUTOMÁTICO

El desarrollo de la acción se basa en hablar con distintos personajes y encontrar objetos para que, sobre el mapa, aparezcan nuevas localizaciones a visitar. Normalmente se impone la lógica o la investigación de pistas, pero hay situaciones que pueden provocar una gran frustración en el aventurero, pues el acceso a un determinado objeto o lugar queda supeditado en ocasiones a preguntar varias veces a un personaje. Y es que no hay preguntas o respuestas a elegir, las conversaciones son automáticas, como casi todo en este juego. Incluso hay ciertos modos de acabar muerto que son absurdos, como es el caso del mayordomo que nos mata de un puñetazo por llamar repetidamente a la puerta. Sin duda los puzzles suponen el único desafío de envergadura para las inquisitivas mentes de los viejos lobos de la aventura, y por desgracia terminan por convertirse en cuestión de aplicar el método de ensayo y error.

La banda sonora apenas aporta algo más que simple ambientación musical, menos mal que el sonido, aunque en un parco estéreo, sí consigue transmitir la naturaleza acústica del entorno. Desfasado con una tecnología que ata al jugador y con un desarrollo corto y tan sencillo que apenas es un pasatiempo, «Necronomicon» es recomendable en exclusiva para los fanáticos de este subgénero y para todos los que no se cansan de vivir aventuras. Si obtiene una nota superior al aprobado es porque no se le puede negar la jugabilidad y el hecho de poseer un buen guión, y eso ya vale muchos puntos.

A.T.I

Parecidos no razonables





Desconocemos todos los pasos del proceso creativo de «Necronomicon», pero la exploración de sus escenarios nos ha desvelado repeticiones en el diseño estructural que ponen en evidencia el trabajo sobre modelos de perspectiva 3D básicos que se duplican en distintas localizaciones (sobre todo, interiores de casas) y luego simplemente se cambia la decoración. Comparad estas imágenes; pertenecen a casas distintas que exteriormente tienen una arquitectura muy diferente. Sin embargo, una vez en el interior, todo lo que vemos "nos suena", hasta el punto que el plano de las casas es idéntico, con habitaciones, escaleras y demás elementos en lugares similares y con idéntico tamaño. Sí, este truco de duplicar es extensivo a cientos de juegos 3D con polígonos en tiempo real, pero con escenarios prerrenderizados es tan evidente que los programadores deberían, al menos, sonrojarse.

Lovecraft, un autor del otro mundo

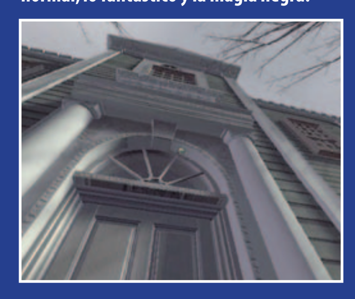


Considerado por muchos como el padre de la ciencia ficción, este escritor americano del primer tercio del siglo XX, es sin duda uno de los autores que cuenta con mayor número de adeptos al conjunto global de su obra, sin olvidar su influencia en las siguientes generaciones de escritores de ficción de todo el mundo.



Sus creaciones más conocidas son el mito de Cthulhu y el "Necronomicon" de Abdul El Razad. Para definir su obra, Lovecraft señaló que todas sus historias estaban basadas en la creencia fundamental de que nuestro planeta estuvo poblado por seres de otra raza que fueron perseguidos por practicar la magia negra y que, a pesar de su aparente aniquilación, siguen viviendo entre nosotros, esperando el momento de recuperar la posesión de la tierra. Esta creencia está omnipresente en el desarrollo de esta aventura.

En su escritura es fácilmente reconocible la influencia de Edgar Allan Poe, pero forjó un estilo único con el relato de historias cotidianas que se transformaban en historias de terror por la súbita aparición de lo paranormal, lo fantástico y la magia negra.



Punto de Mira

Compañía: **MASA / UBI SOFT**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Con «Conflict Zone» la compañía francesa MASA introduce un soplo de frescura y originalidad en el atestado y algo apolillado género de la estrategia en tiempo real. A pesar de algunos problemas que afectan al sistema de control y a la visualización, el juego introduce conceptos muy interesantes que sin duda sorprenderán a más de un aficionado al género.



CPU: Pentium MMX 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (Direct3D 8 MB) • **Multijugador:** Sí (Red Local, Internet)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	70

El juego incorpora conceptos muy originales, como su sistema de gestión de recursos o los ayudantes controlados por el ordenador. El control es bastante problemático, ya que resulta difícil visualizar correctamente la acción. Tanto el modo multijugador como el editor de niveles incluido otorgan al juego una larga vida útil en nuestro PC.

puntuación total **72**



Conflict Zone

La guerra en tres dimensiones



Las batallas en «Conflict Zone» se desarrollarán en cuatro zonas geográficas diferentes: continental, ártica, desértica y tropical.



El relieve tiene una gran importancia en el juego, por lo que será necesario estudiarlo bien antes de plantear ningún ataque.

Últimamente la aparición de un nuevo juego de estrategia en tiempo real se ha convertido en un acontecimiento contemplado con cierta suspicacia, y es que a la saturación que sufre el género hay que añadir la escasa profesionalidad demostrada por algunas compañías que en sus títulos se limitan a imitar de manera más o menos evidente las características más destacadas de juegos de éxito indiscutible con la intención de conseguir un éxito fácil. «Conflict Zone» en cambio demuestra un claro interés por parte de sus diseñadores en desarrollar conceptos originales y, a pesar de que el juego no está ni mucho menos libre de fallos, ese interés basta para convertirlo en una oferta interesante y digna de tener en cuenta.

ICP VS GHOST

Como en otros juegos del género, en «Conflict Zone» tendremos que ocuparnos de la gestión y el desarrollo de un ejército y su correspondiente base, con todo lo que ello implica en términos de gestión de edificios, unidades y recursos. Dentro de este tradicional planteamiento, lo primero que nos sorprende en «Conflict Zone» es que se desarrolla en la época actual, algo que destaca respecto a los habituales planteamientos históricos, futuristas o fantásticos.

En concreto, a la hora de jugar tendremos la opción de elegir entre dos bandos diferentes, la ICP o Ghost. La primera es una organización internacional que se ocupa de mantener la paz en zonas en conflicto, y es en realidad una réplica de los Cascos Azules de la ONU. Ghost, por su parte, es el nombre de una organización terrorista internacional de carácter militar que se dedica a participar en guerras allá donde sus múltiples intereses económicos se vean amenazados.

La Inteligencia Artificial de «Conflict Zone» es uno de sus aspectos más destacables

Cada uno de los bandos posee edificios y unidades exclusivos aunque, como es lógico, algunos conceptos básicos, como por ejemplo los barracones o los soldados de infantería, se repitan en las dos facciones. Hay que destacar que la ya mencionada línea realista del juego se sigue también en este apartado, ya que todos y cada uno de los edificios y unidades son



Las texturas han sido aplicadas con una precisión y un nivel de detalle asombrosos, consiguiendo unos escenarios muy realistas.



Absolutamente todas las unidades del juego son reales y actuales, iguales a las que aparecen en cualquier telediario.





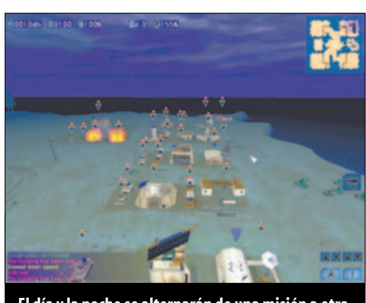




Una locutora de televisión nos informará de los acontecimientos más relevantes que ocurran en el mundo y que por supuesto nos afectan.



Existe la posibilidad, muy cara, de ordenar ataques aéreos y bombardeos sobre las posiciones de los enemigos. El efecto es devastador.



El día y la noche se alternarán de una misión a otra, afectando lógicamente a la visibilidad y, también a toda la estrategia de juego.

absolutamente reales y actuales. Así, nos encontramos con tanques, soldados equipados con granadas o bazookas, helicópteros, jeeps, unidades de artillería o incluso espías o comandos. Del mismo modo, en lo referente a las estructuras, podremos construir fábricas de vehículos, radares, centros de comunicaciones, hospitales o refugios nucleares. El juego incluye dos campañas completas, una por bando, así como un modo multijugador a través de red local o Internet que nos permite jugar contra hasta otros siete competidores humanos o simplemente contra la inteligencia artificial del propio programa.

UN SISTEMA ORIGINAL

Una interesante vuelta de tuerca al sistema de juego tradicional de los juegos de estrategia es la inclusión de unos generales que, controlados por la propia inteligencia artificial del juego, pueden ocuparse de diferentes aspectos del juego en nuestro lugar. En concreto, podemos tener hasta cuatro asesores de este tipo y encargarles tareas como el desarrollo y protección de una base, el ataque o la defensa de una posición o de rescatar los civiles de una zona en concreto. Para el desarrollo de estas misiones podemos asignar parte de nuestras unidades para que pasen a estar bajo el control directo de cada uno de estos ayudantes, aunque también existe la opción de asignarles directamente una parte de nuestros fondos de modo que ellos construyan las unidades y edificios que consideren más apropiados. Las ventajas de este sistema son evidentes; por una lado permiten que el juego se adapte a cada jugador de forma más personal, ya que éste puede delegar en la máquina las tareas que menos le agraden, mientras que por el otro permiten el desarrollo de estrategias mucho más complejas, coordinando ataques simultáneos desde diversos frentes o atacando varias bases enemigas a la vez. Parece evidente que el éxito de este sistema depende directamente de la potencia de la inteligencia artificial empleada, pero afortunadamente la de «Conflict Zone» demuestra estar a la altura de lo exigido, y aunque es cierto que el control del jugador sobre la acción puede quedar severamente reducido, eso es más una cuestión de gustos que un problema del juego.

La abundancia de elementos originales hacen de este título una oferta muy interesante

ESCENARIOS MUY REALISTAS

«Conflict Zone» también resulta original, aunque en menor medida, en la utilización de escenarios y unidades totalmente tridimensionales. Es cierto que no se trata de algo realmente nuevo, pero sí lo bastante para sorprendernos, especialmente si se resuelve con la potencia y la calidad con que lo hace el juego de MASA. Destacan especialmente el nivel de detalle alcanzado en el modelado de los escenarios y, sobre todo, las texturas empleadas en estos, que dotan al juego de un grado de realismo muy elevado. Las unidades, por su parte, adolecen de un número bastante escaso de polígonos, aunque es algo que sólo tiene importancia si nos acercamos mucho con la cámara, y en realidad no es el punto de vista más adecuado para un juego de estrategia. Desgraciadamente, toda la tecnología empleada no basta para evitar que el juego tropiece con el problema tradicional de los entornos tridimensionales: el del sistema de control, y es que, como suele ser habitual, el juego no consigue combinar la libertad absoluta para situar la cámara en cualquier lugar con la correcta visualización de la acción. El problema se agrava además con la escasez de teclas rápidas o "atajos", que nos obliga a realizarlo todo mediante el ratón y los cursores. Para intentar solucionarlo «Conflict Zone» ofrece dos visualizaciones más, aparte de la puramente 3D, pero éstas simplemente simulan con una vista cenital las de los juegos de estrategia 2D tradicionales. Se trata sin duda de un problema bastante grave ya que, como cualquier aficionado al género puede confirmar, el control es un aspecto fundamental, probablemente el más importante, en un juego de estrategia. De hecho, de no ser por este problema nos encontraríamos ante un juego simplemente magnífico, pero así las cosas, queda reducido a la categoría de título interesante y original, con la suficiente calidad, eso sí, como para que los aficionados al género puedan considerarlo seriamente como una alternativa a tener en cuenta.

J.P.V.

La opinión pública





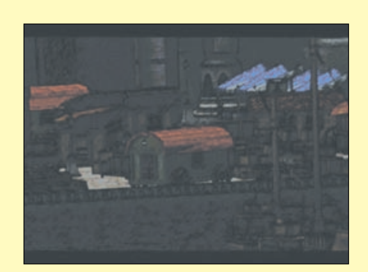
Uno de los conceptos más originales de los introducidos en «Conflict Zone» es su sistema de recursos, que sustituye la necesidad de recolectar minerales radiactivos, oro o madera, por un interesante sistema de puntos de popularidad que nos recompensa con más o menos fondos en función de nuestras acciones. Así, aunque durante la partida cada jugador dispone de un flujo constante de dinero su volumen depende de un porcentaje de popularidad que puede variar de 0 a 100. Este porcentaje, que representa la opinión que el público tiene de nosotros, aumentará o disminuirá por muchos motivos en función de nuestras acciones y del bando que estemos interpretando. Así, para aumentarlo al ICP podría recoger con su helicóptero a unidades civiles y transportarlas a campos de refugiados, mientras que si sus acciones provocan bajas entre estos mismo civiles su porcentaje disminuirá. Las fuerzas de Ghost, por su parte, ganarán puntos de popularidad si, por ejemplo, consiguen victorias militares que satisfagan a sus seguidores. Este sistema permite una aproximación mucho más estratégica y realista a la acción.





Punto de Mira

- Compañía: **VOLITION**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION 2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **JDR**



A Joseph, el protagonista de este juego, se puede decir que le crecen los enanos. O, mejor, los diablos. Porque el pobre tipo atesora un extraño y misterioso poder, que le capacita para invocar del infierno a toda clase de seres. El problema es que no lo acaba de controlar, y ha causado algunos desastres. El último, una mortífera incursión de soldados de Orenia, que ha dejado su aldea arrasada.



CPU: Pentium II o K6-2 a 400 MHz • **HD:** 800 MB • **RAM:** 64 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí, hasta 4 (Internet o TCP/IP).

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**86**

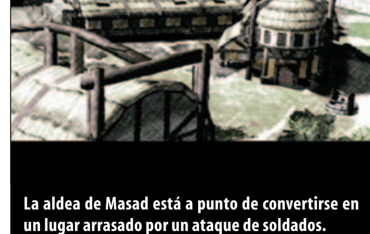
Mundo tridimensional de gran extensión y preciosismo en el que merece la pena perderse. Espectacular desarrollo visual de los combates, pero pocas posibilidades tácticas. Presencia de enigmas y obstáculos en el desarrollo del juego, así como de numerosas misiones.

puntuación total **82**



Summoner

Desdichas de un invocador



La aldea de Masad está a punto de convertirse en un lugar arrasado por un ataque de soldados.



Joseph está seguro oculto tras estos troncos hasta que la aventura comienza.



Los hechizos disponibles para cada héroe se ven en esta pantalla, ordenados según seis categorías.

Conviene acercarse con cuidado a los vigilantes Orenianos para tener ventaja en el combate.

El único punto de referencia para Joseph es, al principio, su antiguo maestro, Yago, que habita en Lenele. Yago fue la persona que acudió en su ayuda cuando descubrió las potentes facultades de Joseph y le enseñó la forma de controlarlas. Terminada su tarea, abandonó a su suerte al muchacho para que prosiguiera una vida normal. Y la normalidad vino, aunque fue interrumpida bruscamente por el feroz ataque de los Orenios, Rennies para los enemigos.

La aventura se desarrolla en un escenario tridimensional de gran realismo y detalle, sobre el que podemos seguir los movimientos de nuestro héroe y sus acompañantes. El control de estos es muy sencillo, recordando al sistema utilizado en «Return to Krondor». Básicamente, uno se limita a pulsar el botón sobre el lugar al que quiere ir o sobre el que quiere actuar, y el ordenador deduce lo demás: si es un enemigo, se le ataca; si un NPC, se entra en diálogo con él; si un objeto, se recoge; en fin, si un lugar mondo y lirondo, el grupo se encamina hacia allí.

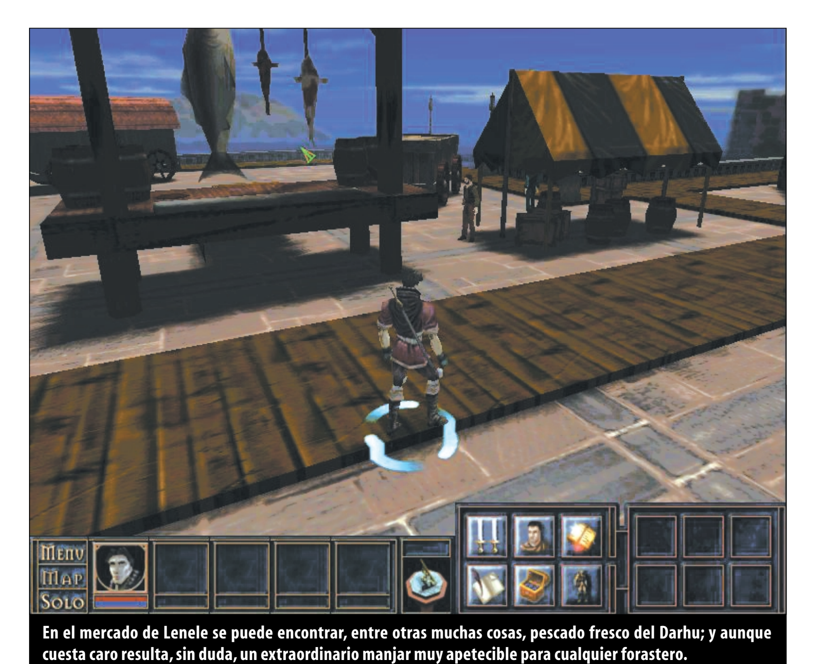
Como peculiaridad, un poco confusa al principio, está la forma de girar. Al mover el ratón hacia uno de los extremos de la pantalla, la perspectiva del escenario gira en ese sentido; sin embargo, no sólo gira nuestra perspectiva, sino que también está girando el personaje, aunque le veamos estático. O sea, no se trata de una cámara o similar: es lo que ve el propio personaje. Por lo demás, el movimiento es muy suave y agradable, sin saltos bruscos, lo que permite disfrutar al máximo de los maravillosos parajes que los diseñadores nos han preparado, con una cierta inspiración, a nuestro modo de ver, en las historias del libro "Las Mil y Una Noches".

> **El interfaz que permite el control de los héroes está finamente pulido, de forma que se consigue un suave y agradable desarrollo del juego**

EL SISTEMA DE COMBATE

El sistema de combate con los enemigos ofrece pocas alternativas estratégicas. Básicamente, se pulsa sobre el monstruo, y comienza el combate, en el que los héroes y su enemigo se mueven de manera espectacular golpeando, parando golpes y esquivándolos según sus habilidades, pero con poco control por nuestra parte. Al menos, se puede elegir el modo de ataque entre varios. Ojalá nos equivoquemos pero esta carencia de posibilidades puede resultar frustrante ante enemigos difíciles.

Respecto a la magia, presenta el sistema convencional, de puntos de magia gastados por hechizo, puntos que se recuperan con el tiempo. Hay hasta cinco clases de hechizos, que el



En el mercado de Lenele se puede encontrar, entre otras muchas cosas, pescado fresco del Darhu; y aunque cuesta caro resulta, sin duda, un extraordinario manjar muy apetecible para cualquier forastero.



En la lista de la derecha se pueden ver los objetos que lleva el grupo.

El desarrollo de los combates es espectacular, y los movimientos de los luchadores están muy cuidados


El ataque inicial a la ciudad deja a Joseph en una situación de shock, entre ruinas y cadáveres.

El sistema de conversación con los distintos NPCs resulta extremadamente sencillo.



Es muy útil la posibilidad que ofrece el programa de dejar abierto el mapa mientras nos movemos.

personaje va adquiriendo conforme sube de nivel, es decir, que los héroes no pueden elegir qué hechizos aprenden, sino que les vienen dados.

MUCHOS NPC

Lo que podemos asegurar que sí abunda en el mundo de «Summoner» son los NPCs con los que hablar. Hay un elevado número de los mismos pululando a nuestro alrededor. La mayor parte de ellos simplemente dicen un párrafo y no admiten más interacción. Los NPCs con alguna intervención, sea en la misión principal del juego o en las secundarias, se marcan con un doble signo de admiración que aparece sobre sus cabezas, ahorrando de esta forma tiempo y paciencia al sufrido explorador. Con estos la interacción consiste en la típica elección de una frase tras cada respuesta. No son tampoco, por otra parte, diálogos muy extensos.

En la parte inferior de la ventana de acción se ubican una serie de botones que permiten el acceso a las demás pantallas del juego. Por ejemplo, la de inventario. Hay un inventario común para todo el grupo, junto a lo que lleva en cada momento cada personaje. De esta forma se ahorra uno el típico traspaso de mercancías para liberar hueco en las mochilas, o el síndrome de "quién lo tiene", tan típico por otra parte en muchos juegos de rol.

Otra pantalla interesante es la de las habilidades de los personajes, desde la que se puede dar orden de utilizar alguna de ellas. Asimismo, en otra pantalla se recogen las misiones que tiene pendiente el grupo, distinguiendo entre principales y secundarias; una vez se completa una misión desaparece totalmente de esta pantalla como si nunca hubiera existido.

Finalmente, también está la pantalla de estadísticas del héroe, cuyo principal indicador es el de la experiencia que falta para alcanzar el siguiente nivel. En ese momento, se pueden obtener nuevas habilidades (una vez más, de forma automática) así como incrementar la capacidad en las existentes. En este caso si se podrá elegir cómo queremos que sea el reparto de los puntos.

ESTUPENDOS ESCENARIOS

No hay que olvidar la existencia del inevitable automapa. En este caso, tiene una cosa positiva: ocupa sólo media pantalla, por lo que es posible mover a los héroes al mismo tiempo que se tiene abierto, con lo que se facilita enormemente la exploración del territorio. Es bastante detallado y bonito, y podemos emborronarlo con nuestras anotaciones.

La mayor parte del juego transcurre en localizaciones concretas; para llegar de unas a otras, se pasa a una especie de mapa en la que el grupo se puede mover libremente para alcanzar el destino que desee. Lo único que ocurre es que es poco recomendable pasar mucho tiempo en esta intemperie, ya que no son extraños los encuentros con otros seres, lo que puede terminar en un desagradable incidente. De estos encuentros los hay completamente aleatorios, pero también los hay que tienen relación con el desarrollo del juego: no hay que huir nada más ver la salida.

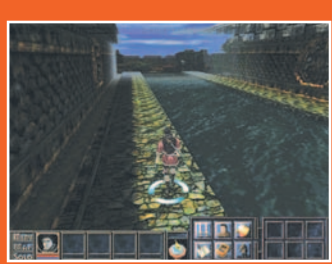
Respecto al modo multijugador, «Summoner» permite que jueguen 4 personas a la vez, sea vía LAN o Internet, a través de un servidor de Volition. Se puede escoger a uno de los cuatro héroes del juego, que eventualmente forman el grupo en la aventura). Sin embargo, en este modo, el juego se limita a ser un "mata-mata" compartido, sin historia, a través de varios de los escenarios en los que transcurre la aventura. Vamos, que «Summoner» con varios jugadores no tiene nada de JDR, por lo que es poco recomendable su adquisición por este motivo, al menos para los aficionados al género.

Desde un punto de vista estrictamente tecnológico el juego resulta bastante bueno. Estupendos y suaves movimientos; escenarios tridimensionales increíbles, pero por los que podemos mover a los héroes rápidamente; música muy adecuada; perfecta transición con las escenas cinemáticas, incluso en los combates. En cambio, si hablamos de innovación en JDRs, no se puede decir nada especialmente llamativo sobre «Summoner». Estamos ante un juego correcto, al que es agradable jugar, cuidado en todos los detalles, con un escenario muy atractivo, con un gran montaje, en suma. Y con enigmas, que sí tiene. Muy recomendable... y adictivo

F.H.G.

Los escenarios de «Summoner»





Normalmente, los JDRs se desarrollan en mundos de fantasía en los que el diseñador tiene total libertad para dar rienda suelta a su imaginación. Más difícil es que consiga transmitir esa sensación de "estar allí" al jugador, por mucha imaginación que éste tenga. «Summoner», sin embargo, triunfa claramente en ambos aspectos: nos moveremos por territorios de fantasía y, además, nos lo creeremos.

El juego comienza en una aldea, casi destruida por la reciente invasión de los Orenianos. Poco que destacar de este ejemplo de arquitectura rural. Pero pronto nuestra aventura nos lleva a Lenele, la capital de Medeva y antigua ciudad de los dioses, y aquí estamos ya ante obras excepcionales.

El punto de llegada tampoco es espectacular: son las afueras, el puerto. Muchas cajas de mercancías, algún tenderete, carros y muelles. Todo ello presidido por las murallas de la ciudad, que se elevan hasta el cielo. La Puerta del Mar permite el acceso al mercado de Lenele. Este barrio tiene dos partes bien diferenciadas: la primera es el mercado propiamente dicho, donde una vez más se apilan cajas, y numerosos puestos se alinean en ordenadas filas. Un ancho puente porticado comunica con el barrio de los mercaderes residentes: una gran plaza está rodeada por los distintos comercios. Son casas de buen corte, pero no señoriales. El viandante ya comienza a intuir que la ciudad es rica. Desde el mercado se puede acceder, cruzando un foso por uno de los cuatro puentes que las comunican, al distrito noble; hacia el otro lado, la ciudad antigua se ha convertido en el reducto de los maleantes y pícaros, y da espacio a la cárcel de Lenele. No es un sitio muy recomendable. Todo lo contrario ocurre con el barrio noble. Mansiones señoriales se suceden espaciosamente en las cercanías de un hermoso parque, en el cual se puede disfrutar incluso de un auditorio de teatro. La plaza del templo de Urath y al propio templo son lugares de una belleza increíble.

SUMMONER

De cómo sobrevivir a una Expedición de Rennies

La aventura de «Summoner» tiene un comienzo que podríamos enmarcar en la vieja tradición de las películas de espada y brujería, tipo "Conan". El pueblo en el que habita el protagonista, Masad, se ve de pronto invadido por las poderosas fuerzas Orenianas, los Rennies para los amigos...


Lenele tiene preciosos parques que invitan a echarse una siestecilla, justo lo que nuestro héroe no se puede permitir en este momento, precisamente.


Los combates son un prodigio de dinamismo y movimientos de los rivales, que merece la pena no perderse, aunque no permiten mucha interacción por nuestra parte. Una pena.


El punto de vista desde el que vemos la acción cambia automáticamente para adaptarse a las circunstancias de la acción: aquí tenemos un picado, cuando Joseph se mete en un establo.

La invasión del pueblo de Masad por parte de los Rennies, no tiene otro propósito que encontrar y capturar a Joseph, no están atacando el pueblo por otro motivo. Es interesante reseñar que Joseph ya tiene cierta experiencia en esto de las aldeas destruidas, ya que fue el causante, en su niñez, de otro incidente similar, al invocar a un ser al que luego no fue capaz de controlar.

¿Por qué buscan los Rennies a Joseph? Esa es una buena pregunta, a la que de momento no daremos respuesta. Sí anticiparemos que tiene mucho que ver con sus poderes de Summoner, con la marca de nacimiento que le identifica como tal. Por cierto, nos vais a permitir que usemos el término inglés, pues las traducciones que se no suenan especialmente bien: ¿invocador, conjurador?

En todo caso, la situación es de extrema urgencia: alrededor de Joseph sólo se ve el resplandor crepitante del fuego que consume sus hogares, y se oyen los gritos de las víctimas y relinchos de los caballos atacantes. Nuestro héroe aparece agazapado tras una sobria construcción, desde la que puede contemplar la crueldad de la que hacen uso los Rennies para conseguir sus propósitos. Por suerte, Joseph tiene su fiel espada y algunos incipientes poderes mágicos de curación. Además, los Rennies, frustrado su empeño de hallarle, han abandonado, la aldea, dejando desperdigados algunos soldados a modo de guardia. Precisamente el hecho de que estén aislados facilita sobremanera la tarea de Joseph, ya que podrá ir abordándolos de uno en uno, e incluso por la espalda.

La marcha "triunfal" estará jalonada por el encuentro de los cuerpos exánimes de los otrora vecinos, aunque algunos también han sobrevivido precariamente. Las últimas palabras de Aesik irán acompañadas de su espada, que nos entregará para hacérsela llegar a su hijo Earis, en Lenele. Pero también hay traidores, como el pérfido Lakho, que no dudará en llamar a los Rennies al ver que te acercas. Conviene explorar bien el territorio, pues hay varios objetos interesantes que encontrar, como botas o guantes.

En la parte norte del pueblo hay una ladera descendente, que conduce al río. Esta ladera tiene varios vigilantes, de los que destacan dos que están juntos. A fin de triunfar sobre ellos, conviene atacarles desde arriba y por detrás, con lo que con toda seguridad liquidarás a uno rápidamente. Antes de llegar al río, un camino conduce hacia el este, hacia una cabaña algo retirada del pueblo, en la que podremos compartir los últimos momentos de la vida de Jonc.

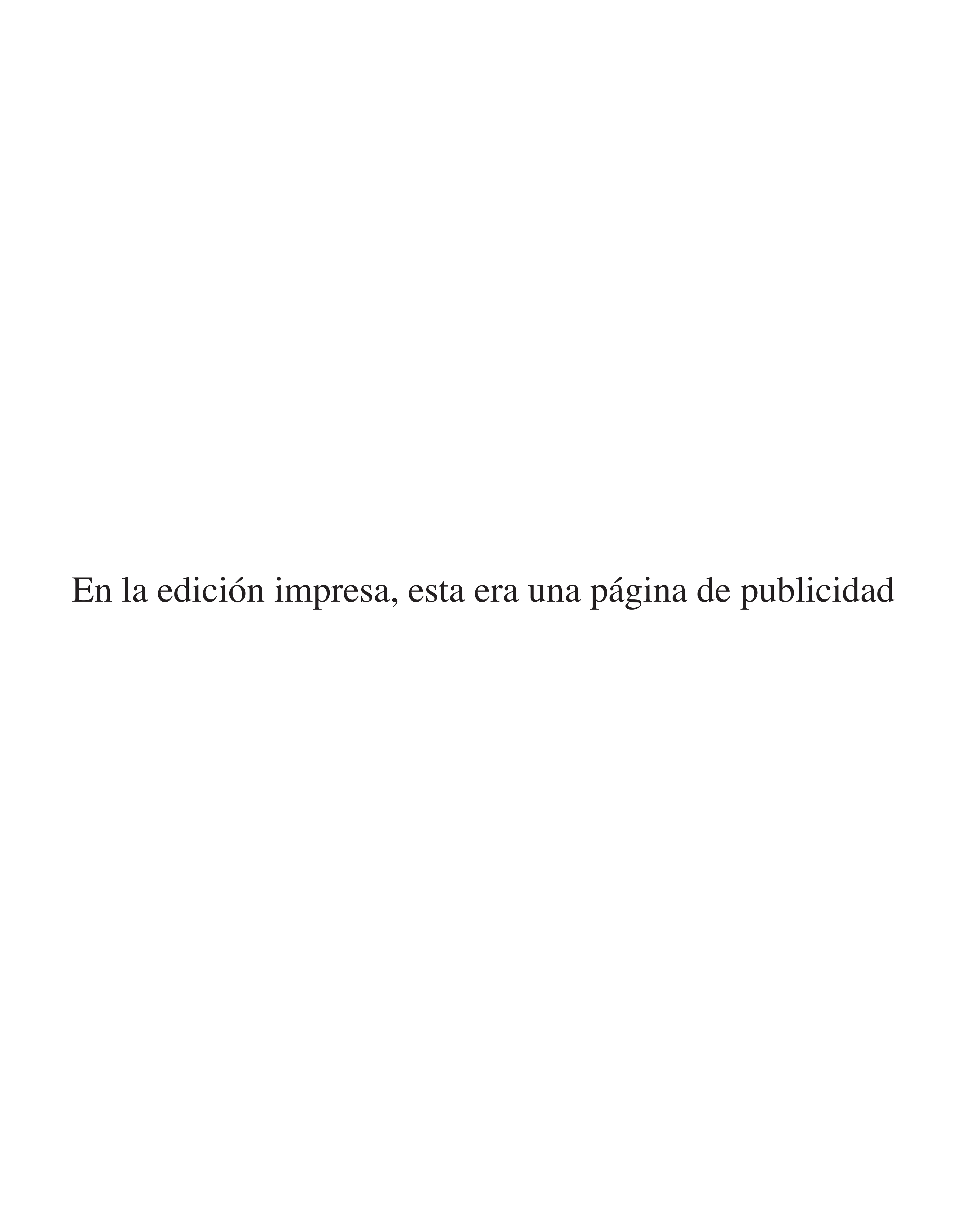
El único destino sensato para el héroe es Lenele, donde tal vez pueda encontrar a su antiguo tutor, Yago; la duda es cómo llegar hasta allí

Eventualmente, se llega al puente que lleva al molino. Allí están tres vecinos debatiendo sobre la forma de proceder. Se trata de Urath, Nath y Khag, que consideran que lo más seguro es refugiarse en Lenele, y llegar a ella por el río Darhu, ya que el camino real seguramente esté vigilado por los Orenianos. Para navegar por dicho río, el único medio que se les ocurre es la barca del molinero.

Joseph también se inclina por acudir a Lenele, donde, según sus últimas informaciones, se encuentra quien fuera su maestro, Yago, a ver si éste le puede orientar. El único obstáculo aquí es el molinero, no muy ansioso por compartir su barca con el primero que llega. Y el molinero de marras es un tipo inmenso con un martillo de su tamaño, que pondrá a prueba las habilidades de luchador y mago de Joseph.

Atrás quedará la aldea que vio su juventud, y delante muchos peligros. El propio viaje a Lenele no estará exento de desafortunados encuentros, pero finalmente Joseph alcanzará su puerto, donde multitud de nuevas personas se apresurarán a hablar con él. Y ya en la zona de mercados, Joseph encontrará los últimos vínculos con su pasado: Earis, al que entregará la espada de Aesik, y Jekhar. De éste aprenderá, no obstante, que el destino de Yago es afortunado, y que ahora ocupa el puesto de consejero del mismísimo rey Bellias VI. La información exigirá una visita al Palacio Real de Lenele...

Y esto no ha hecho más que empezar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Por: Penélope Labelle

Vigésimo octava reunión de ésta que es vuestra sección. Parece que efectivamente la feria del E3 ha conseguido sorprendernos, y todo ello debido a la calidad de los productos y a las sorpresas, algo que en las últimas ediciones no se había producido.

Lluvia de estrellas

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Pues sí, señores, la edición del E3 2001 sí que ha sorprendido a propios y extraños, pese a que todos augurábamos un mediocre despliegue de las compañías. Pero no, no fue así, sino todo lo contrario, pues además de ofrecer adelantos que ya se habían prometido, muchas compañías nos deleitaron con grandes sorpresas, la mayoría de ellas bastante agradables. Lo mejor es que vayamos por partes, y primero hablemos de las inquietudes que os mueven por el mundo de los arcades, para después pasaros a comentar brevemente los más importantes títulos que se presentaron. No voy a hacer demasiado hincapié, pues el suplemento que acompaña a la revista de este mes es lo suficientemente explícito como para que os hagáis una idea de lo que allí pudimos compartir todos los que asistimos.

CONAN Y BLADE: ¿COINCIDENCIA?

Un adusto lector de esta revista, Raúl, nos manda un e-mail para comentarnos ciertas "similitudes" existentes entre el juego estrella de Rebel Act, «Blade, The Edge of Darkness» y la película "Conan", pues asegura que después de comprarse el juego y disfrutar de lo lindo con él, resulta que ha visto cierto parecido entre una imagen del juego, concretamente la que se ve cuando se produce algún tiempo de carga, y una imagen de la película. La verdad es que sí que existen similitudes entre ambas imágenes, pero no por ello queremos decir que los chicos de «Blade» se hayan basado en las mismas para hacer el juego. Evidentemente, es un punto de referencia importante, sobre todo para aquellos, como Raúl, a los que gustan de arcades tipo «Blade», con esa temática de espada y brujería medieval.



Y pensando en lo que Raúl me ha comentado, se me ocurre que debíamos hacer un apartado en estas páginas en las que vosotros mandarais cada mes "similitudes" entre el mundo de los videojuegos y el mundo de las películas, a poder ser con imágenes de ambos, tanto del juego como del film, con el objetivo de demostrar que efectivamente hay coincidencias entre estas dos disciplinas, que si se piensa bien tampoco son tan dispares entre sí.

La apuesta ya está hecha, a partir de ahora espero vuestra participación en la zona arcade, aportando todas esas similitudes entre arcades y películas de cine que os parezcan evidentes.

JUEGOS DE FÚTBOL ORIGINALES

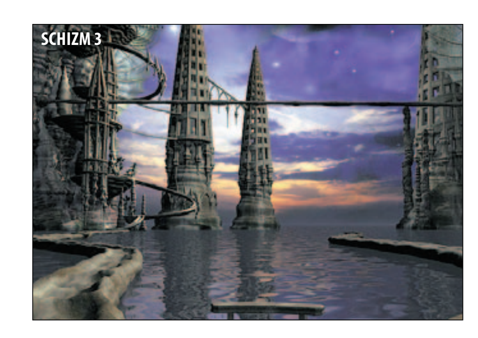
Desde una localidad de Toledo, nuestro amigo Eduardo nos escribe una carta en la que nos habla de las excelencias de un juego como «ISS Pro Evlution», del que asegura que es el mejor del género, aunque la única pega que tiene es que sólo es para PlayStation. Está disgustado porque ya no se hacen buenos juegos basados en el deporte del balón para PC con la calidad del citado producto de Konami. Y la verdad es que razón no le falta. Para poner más énfasis a su reivindicación, Eduardo se pregunta si ninguna compañía se atreve realmente a realizar un simulador con las características del «ISS», o es que a lo mejor a ninguno le interesa. Evidentemente, también escribe sobre «FIFA» ("...muy bonito, muchos golazos, pero al mes te aburres más que en la casa de Gran Hermano...") y sobre «PCFútbol», del cual dice que "tiene el mejor manager, pero que a la hora de jugar te dan ganas de hacer tiros con el CD...". Eduardo continúa su carta esperando que ocurra un milagro, y que Konami se decida a publicar «ISS» para PC...

Pues la verdad es que razón no le falta a nuestro amigo, pero sería un milagro que Konami hiciera una adaptación de un juego de PSX a PC. No obstante, os recomiendo «Manager de Liga 2001» de Codemasters, pues es un programa que seguro calmará algunas de las expectativas de muchos de nosotros, pues tiene cualidades de sobra para hacer frente a cualquier otro manager que lleve ya muchos años en el mercado.

Como siempre, no puedo más que hacer recomendaciones, Eduardo, pues como sabes sobre gustos no hay nada escrito. También es sabido que todos aquellos que estamos enganchados a la plataforma PC nos quedamos muchas veces sin un determinado juego, porque las compañías los sacan para otras plataformas. Además, y tal y como se están desarrollando los acontecimientos, parece que el mundo de las consolas va a sufrir un fuerte auge en los próximos meses, perjudicando seriamente a los usuarios de ordenadores compatibles. Aún así, esperaremos a que todos estos proyectos vean la luz, y entonces empezaremos a juzgar sobre el terreno...

Por este mes, y dado que es un mes en el que se han producido cantidades ingentes de noticias, vamos a despedirnos, no sin antes recordaros mi máxima: que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Penelope Labelle



SCHIZM 3



METAL GEAR SOLID 2

Crónicas del Siglo XXI ESPECIAL E3 2001

Desde luego, no podíamos dejar pasar de largo una cita como la del pasado mes en Los Ángeles, así que aquí van algunas de las noticias más destacadas de lo que aconteció en el E3 2001 referentes al mundo de las consolas.

XBOX

Como más de uno habrá imaginado, uno de los grandes protagonistas de la feria fue Microsoft, y ello debido a la gran cantidad de desarrolladores que se han puesto a trabajar para la consola Xbox.

Para empezar, una galletita con mucho sabor: el precio y la fecha de lanzamiento de Xbox. Según parece, la consola de Microsoft será puesta a la venta el 8 de Noviembre en Estados Unidos (presumiblemente, en el primer cuarto del 2002 en Europa) al precio de 299 dólares (unas 55 000 ptas. / 331 euros) y el gigante norteamericano pretende vender antes de que acaben las navidades entre un millón y un millón y medio de consolas, contando para ello con un parque de juegos que rondará entre quince y veinte... Ahí es nada.

Evidentemente, muchos son los lanzamientos que se esperan para Xbox, de los cuales destacan los siguientes títulos:

-«Shrek». De TDK Mediactive, desarrollado por Digital Illusions Canada, y que contará con un total de 12 niveles y 36 misiones en las que entretenerse durante más de 70 horas.

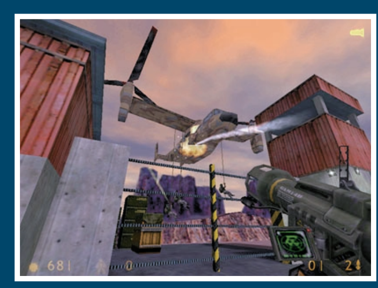
-«Halo». Este esperado título es una de las principales bazas del software lúdico que presentará Microsoft.

-«Amped Snowboarding». Parece que va a ser el primer juego de snowboard que va a permitir el descenso libre por las montañas. Veremos.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.

También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*


ALIENS VS PREDATOR II


HALF-LIFE BLUESHIFT


PLANET SIDE


SALT LAKE 2002

En la Boca del Volcán

En general, el mundo de los ordenadores compatibles ha salido considerablemente malparado en comparación con las consolas de novísima generación. Y empezamos con una noticia que no tiene que ver con el mundo del videojuego. Se está rodando una película basada en el argumento de la serie de Capcom, «Resident Evil», y cuyo nombre será "Resident Evil: Ground Zero". La película cuenta con el Director Paul Anderson, y como principales bazas, la guapa Milla Jovovic, Michele Rodríguez y Eric Mabius, como artistas principales.

En otro orden de cosas, Eidos anunció el desarrollo de «Salt Lake 2002», el programa oficial de los juegos de invierno del año que viene. Está siendo desarrollado por Attention to Detail, y estará disponible en el primer cuarto de 2002 para PS2 y PC, y contará con una combinación de atletas de más de 16 países de todo el mundo, seis eventos oficiales, escenarios auténticos y posibilidades multijugador.

Tuvimos también la oportunidad de ver nuevas imágenes de «Schizm», desarrollado por DreamCatcher, un juego que mezclará la acción en primera persona con las oportunidades que brinda el género de la aventura.

Para todos los que esperáis como agua de mayo «Aliens VS Predator 2», os traemos unas pantallitas recién sacadas del horno, para que vayáis ahorrando.

LucasArts no se podía quedar fuera del tintero de las noticias, y lo hace con el anuncio del desarrollo de «Star Wars Jedi Outcast».

Para los incondicionales del género, una buena noticia: el web-site oficial de «Return to Castle Wolfenstein» ya ha sido ya creado, y su dirección es http://www.activision.com/games/wolfenstein/.

Como se había anunciado, los chicos de 3D Realms no enseñaron nada jugable de su esperado título «Duke Nukem Forever», aunque sí un espectacular vídeo donde se demostró que va a ser un juego de armas tomar... ¡¡¡Llevamos tanto tiempo esperando...!!!

Infogrames tampoco se quería quedar fuera del carro, y anunció «Stuntman», un programa que nos pondrá en la piel de un especialista (como su nombre indica) que deberá abordar diferentes trabajos en diferentes escenarios.

Para aquellos que disfrutan de lo lindo con el juego online, hablarles de «PlanetSide», un título en el que manejaremos a un soldado mercenario. Sus creadores, Verant (los creadores de «Everquest») prometen que será un mundo persistente en el cual los participantes deberán capturar bases e incrementar su fama, y donde todo se grabará y se trasladará a estadísticas, méritos y otras recompensas. Y, desde luego, unas pantallitas para ilustrarlo.

Para terminar, algo que seguro que a los fanáticos de «Half-Life». La expansión oficial «Blue Shift» por fin ha sido terminada, al menos para los norteamericanos, así que no tardaremos en verla en nuestro país, para regocijo de todos.

-«Kengo». Uno de los primeros juegos de lucha a espadazos para Xbox, desarrollado por Crave.

-«Mad Dash Racing». Otra de las grandes bazas para Xbox, cuyos responsables son, nada más y nada menos, que los chicos de Eidos. El juego combinará las carreras a alta velocidad combatiendo con la acción 3D más rigurosa, en la cual los jugadores tendremos que competir en una carrera por la supervivencia, utilizando para ello armas, power ups, estrategias para echar a los rivales de la pista... con el único objetivo de llegar el primero, por supuesto.

Sega no se podía quedar fuera, y anunció los títulos que va a sacar para la consola de Microsoft, contando para ello con su línea de Sega Sports 2k2, e incluso se atrevió a decir que también incorporará su línea Sega Sports 2k3, que irá acompañada de juegos online en banda ancha. Los primeros en salir serán: «Crazy Taxi», «The House of the Dead 3», «Jet Set Radio Future», «Sega GT 2002», «Sega Sports NFL 2k2», «Sega Sports NBA 2k2» y «Panzer Dragoon».

Más de 25 compañías ofrecerán soporte en sus títulos para aprovechar las capacidades online de la consola en banda ancha. Algunas de ellas son de la talla de Activision, Acclaim, Eidos, Bandai, Capcom, Codemasters, Crave, LucasArts, Rage, Sega, Sierra Online, Taito, Take 2, THQ, Ubi Soft...

Por supuesto, «Munch Odysee» no podía faltar en este apartado, ya que será uno de los mejores títulos para Xbox.

PLAYSTATION 2

Seguimos con PS2, que también tuvo grandes anuncios durante el E3. Empezamos revelando los planes que Sony tiene para proveer a su PS2 de adaptador de red. Las características, como era de esperar, irán orientadas a aprovechar la tecnología de las líneas de alta velocidad (banda ancha), pero también a ofrecer acceso para conexiones analógicas (gracias, Sony, por acordarte de los que no disponemos de líneas digitales...), y todo ello basado en una alianza con America Online...

Algunos de los platos fuertes de PlayStation 2 para un futuro próximo fueron:

-«H2 Overdrive». Desarrollado por Crave, este título propone carreras de lanchas al más puro estilo arcade, contando para ello con diez circuitos, armas secretas y áreas, diez personajes diferentes, todo ellos renderizados en 3D, y un largo etcétera de características.

-«Metal Gear Solid 2». Por supuesto, no podía faltar este título en la presentación de los futuros lanzamientos para PS2. Nada que decir, ¿no?

-«Dave Mirra Freestyle BMX 2». Otro título del que también poco hay que decir, salvo que el nombre lo dice todo, a juzgar por el éxito obtenido por la pequeña de Sony, PSOne.

-«Crazy Taxi». Como el anterior producto de Acclaim, también estará presente en PlayStation 2, además en un breve espacio de tiempo (saldrá en USA este mismo mes).

-«Resident Evil. Code: Veronica». Capcom tampoco se quería quedar atrás, como lo demuestra el anuncio del lanzamiento de este gran título, que ya ha cosechado grandes éxitos en otras plataformas, incluyendo PSOne.

-«Devil May Cry». Obra también de Capcom, nos introducirá de lleno en una juego que mezcla el terror gótico con el horrorshow, y que saldrá junto con «Resident Evil. Code: Veronica» en forma de demo en Septiembre en EE.UU.

-Sega anunció sus proyectos en PlayStation2. Los títulos que Sega tiene en desarrollo para Sony son «Virtua Fighter 4», con todos los contenidos de las versiones anteriores, nuevos movimientos, efectos especiales..., «K-Project», de los creadores de «Space Channel 5», «Sega Sports NFL 2k2» y «Sega Sports NBA 2k2».

GAMECUBE

Continuamos ahora con GameCube, la futura consola de Nintendo que viene a hacer frente a la competencia de Sony y Microsoft. Uno de las primeras noticias que podemos destacar es que, a priori, la consola saldrá al mercado norteamericano a principios de Noviembre (el día 5 concretamente), y a un precio que rondará los 200 dólares (unas 37 000 ptas. / 222 euros), y que contará para ello con seis títulos exclusivos: «Animal Forest», «Kameo: Elements of Power», «The Legend of Zelda», «Mario Kart», «Metroid Prima», «Raven Blade»... Por lo visto, GameCube vendrá a Europa en el primer cuarto de 2002 (¿coincidencia con Xbox?). Los más destacados fueron:

-«Pikmin»: Miyamoto no podía quedarse al margen, y está desarrollando un título que será, cuando menos, original, como suele ser habitual en sus creaciones.

-«All-Star Baseball 2002». Aunque suene raro, Acclaim es el encargado de adaptar este título para la nueva consola de Nintendo, poniendo en el asador todo lo que este deporte de masas en Estados Unidos puede ofrecer.

-«Crazy Taxi». Seguimos con Acclaim, pues también está preparando una adaptación de este peculiar y divertido programa para GameCube.

-«Legends of Wrestling». Las bestias del wrestling no podían faltar a la cita de Nintendo, gracias también a Acclaim (parece que esta compañía se ha llevado el gato al agua...).

-«Wave Race». Como se podía esperar, muchos de los títulos de N64 aparecerán convertidos para GameCube, como lo demuestra este juego, que nos permitirá disfrutar de la carreras de motos acuáticas en muy diferentes parajes.

DREAMCAST

Para terminar, nada mejor que una sorpresa. Y es, nada más y nada menos, que los desarrollos de Sega para... ¡¡su propia máquina!! Sí, sorprendente, pero no por ello dejaremos de hacerle caso, sobre todo si somos de esos que han adquirido una consola Dreamcast las navidades pasadas. La lista de juegos que saldrán a lo largo de 2002 incluyen, entre otros, «Shenmue II», «Sonic Adventure», «Crazy Taxi 2», además de algo nunca visto, como es «Sega Sports NCAA College Football 2k2» (fútbol americano universitario), y «Ooga Booga», una nueva experiencia online.

Otros títulos anunciados fueron «Sega Bass Fishing 2», «Alien Front Online», «Bomberman Online», «Phantasy Star Online 2», «Propeller Arena», y su línea de deportivos, como «Sega Sports NBA 2k2», «NFL 2k2», «World Series Baseball 2k2» y «Tennis 2k2», la secuela de «Virtua Tennis»...

Y todo este aluvión de títulos por si a alguno de los que tenemos una flamante Dreamcast se nos había pasado por la cabeza deshacernos de ella o relegarla al olvido...

Fallout Tactics

Con el arma a punto



SALUDOS INICIADOS.
Estáis a punto de embarcaros en una misión épica, en la que tendréis que salvar a nuestro gran país de toda la escoria mutante y robótica que lo puebla. Ellos tienen su número, pero vosotros tenéis la razón, esta guía y estáis armados.
¡No podéis fallar!
¡DIOS BENDIGA AMÉRICA!



Dejando a un lado la "pacífica" filosofía de la Hermandad del Acero (parodiada en la página anterior), «Fallout Tactics» es un juego de estrategia un tanto atípico. En él no hay grandes batallas, ni ejércitos con reluciente armadura que luchen limpiamente sobre una planicie. No, es un juego en el que una banda de mercenarios se enfrenta a tiros con otras bandas por controlar América. Como tal, no gana el más osado y valiente, sino el más artero y espabilado. Olvídate del concepto de juego limpio, y usa todas las tretas que se te ocurran; concentra fuego, ataca por la espalda, desde posiciones en las que no te puedan devolver el fuego, etc. No digas que no te hemos avisado.

Y olvídate del material. La Hermandad de Acero no te va a dar más que el equipo inicial de tus tres primeros personajes, que es bastante exiguo. El resto se lo tendrás que pagar, y no precisamente barato. Por ello, lo mejor será que compres lo menos posible. Recoge todo el equipo del enemigo, sobre todo el armamento, quédate con lo mejor, y vende el resto. Lo único que debes comprar a la Hermandad son armaduras.

Lo siguiente que debes hacer es entrenar a tu grupo. Especializa a uno en negociar, a otro en forzar cerraduras, a otro en robar, a otro en curar heridas y a otro en pilotar. En lo que se refiere a las armas, haz que todos sepan usar las armas de fuego, un par armas pesadas y otros dos o tres las de energía. También es conveniente que desarrolles el modo sigilo con, al menos, dos de ellos. No te molestes en poner en combate cuerpo a cuerpo, ya que no merece la pena. Ah, y si no quieres estar cada dos por tres sufriendo molestos encuentros en tus desplazamientos por el mapa, no olvides poner al piloto outdoorsman.

La Hermandad sólo te va a dar el equipo inicial de tus tres primeros personajes. El resto te lo tendrás que comprar tú

Por último, antes de cada misión, examina bien el mapa para saber por donde tienes que moverte, y qué objetivos debes cumplir. Con esto, ya estás preparado para salir al Yermo Radiactivo del mundo de «Fallout».

■ Misión 01: *Brahmin Wood* ■

Habla con el anciano de la tribu y, tras eso, encamínate hacia el puente. Elimina al centinela y a su perro, con Farsight, coge su equipo y vete hacia al norte. Acaba con los guardias del puesto de vigilancia (a ambos lados), y dírigete hacia la tienda en la que están los prisioneros. Neutraliza a sus captores, pero ten cuidado al dispararlos para no herir a los tribales sin querer, registra sus cuerpos y coge todos los objetos que posean. Después avanza hacia el siguiente puesto de vigilancia.

Una vez despejada la entrada a la siguiente sección del nivel, bordea la pista de baloncesto y ataca por la espalda al raider que vigila la carretera, y luego al que se encuentra al otro lado. Avanza hacia donde se encontraba éste último, dispara a todos los enemigos que te saldrán al paso, y encamínate hacia la estructura central, en donde se encuentra el jefe final. Un consejo, no avances aquí a lo loco o te freirán a tiros. Lo mejor es dividir a tu escuadra en dos grupos. Asoma a uno por un lado, dispara a un enemigo, y vuelve a esconderte. Acto seguido, asoma a otro soldado por el otro lado y dispara a un enemigo distinto. Tienes que repetir este proceso hasta que, de todos los enemigos que se encuentran en el interior del edificio, sólo queden vivos el jefe final y otro raider, momento en el que ya podrás avanzar "a saco" como quien dice, y poner fin a sus penas sin miedo a que te vuelen la cabeza. Has superado con éxito tu primer trabajo para la hermandad.



Ten cuidado al disparar, no vaya a ser que aciertes por error a un tribal de los que has venido, precisamente, a liberar.



Elimina al guardia de esta habitación, y hazte con su Ak-47. No hay nada como conseguir un buen arma para seguir avanzando.



Este puente no es precisamente una obra de ingeniería, pero supone una desventaja a la hora de atacar por culpa de la altura.

■ Misión 02: *Freeport* ■

Avanza en silencio (y oculto) hasta el puente, eliminando al perro y al centinela que encontrarás por el camino. Una vez allí, tiende una emboscada a los guardias que hay al otro lado. Para ello, lo mejor es que dejes oculta al pie del puente a toda tu escuadra, salvo al francotirador, y que uses a éste como cebo. Dispara a un guardia, y retrocede rápidamente. De esta manera los pandilleros saldrán a perseguirte, y cuando lleguen a tu lado caerán ante el fuego concentrado de tus hombres.

Tras haber acabado con todos, avanza de nuevo en silencio hacia el norte, hacia la destilería. Verás que está fuertemente custodiada, pero no te preocupes. Si disparas con todos tus hombres sobre ella explotará, eliminando a casi todos los guardias allí apostados. Tras esto, gatea por el norte hasta llegar a la mitad del campamento, donde te encontrarás una carretera que baja hacia el centro. Baja por ella, fuerza la cerradura de la habitación de la ruina de la izquierda, y mata al bandido que está durmiendo. Así podrás hacerte con su AK-47, un arma muy potente a estas alturas del juego.

Ya con ella en tu poder, sigue avanzando oculto hasta llegar a la carretera del centro del campamento. Usa las ruinas para avanzar hacia la tienda en la que guardan al Anciano, sorteando a los guardias que veas. Una vez te encuentres en las ruinas al sur de la tienda, verás que el centro del campamento se ►



Si bajas por las escaleras puedes sorprender al jefe final por la espalda y ahorrarte muchos problemas. Mejor que la puerta principal.

Conviene que no pierdas ocasión de registrar todo lo que te encuentres en el camino.

En ese baúl se encuentran las gafas del bibliotecario.

encuentra custodiado por una docena o así de guardias. No te preocupes. Puedes vencerlos si usas la cabeza y las ruinas (dispara sobre ellos y ocúltate tras un muro). Así vendrán a buscarte y podrás eliminarlos uno a uno con tranquilidad. Tras acabar con los centinelas, libera a la chica, habla con el Anciano, vete a la tienda del jefe de los bandidos, acaba con él y dirígete al punto de extracción.

Misión 03: *Rock Falls*

Bordea las rocas, para evitar ser descubierto, y dirígete hacia el pequeño retén de guardia que hay al norte. Acaba con ellos, quítales las armas y divide tu escuadra en dos grupos, para eliminar a los guardias que custodian la puerta. Haz que uno de ellos ataque justo por arriba, y que el otro lo haga por la izquierda. De esta manera harás un sándwich con todos los bandidos.

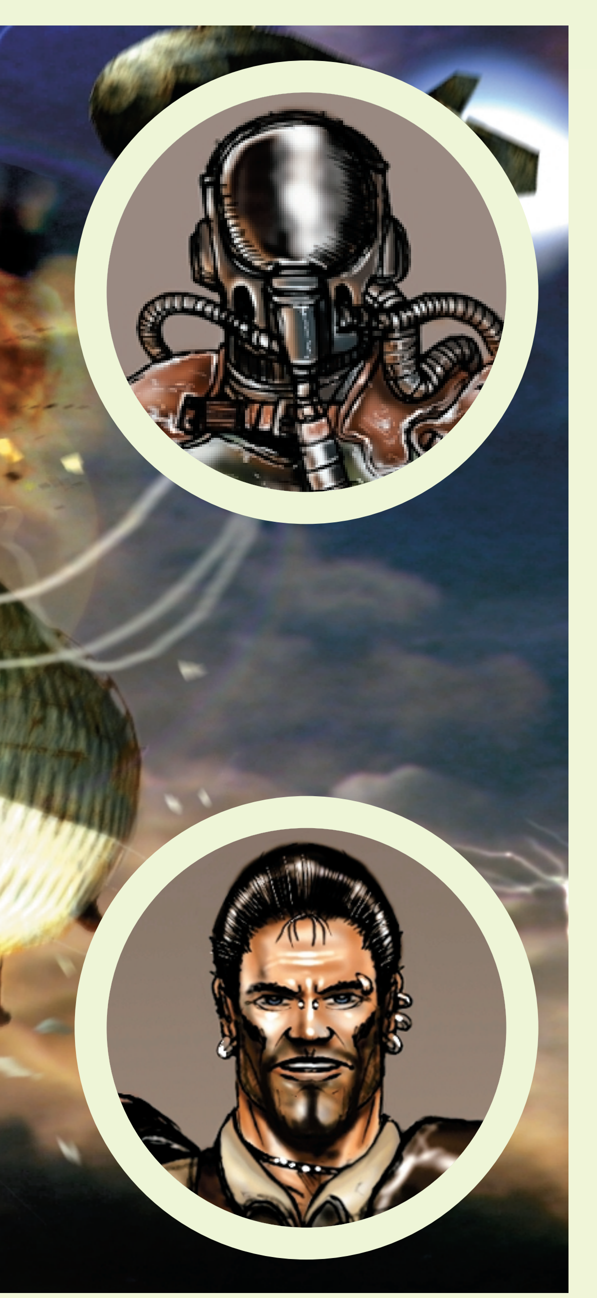
Tras despejar la zona introdúcete agachado en el complejo, y elimina a los bandidos que tengas a tiro. Nada más terminar, métete en el edificio de la derecha por la puerta más alejada, acaba con el guardia, coge los objetos de las estanterías, y vete a la parte de debajo de la tienda para enfrentarte a Daisy y a su banda. Tras matarlos a todos, libera al tribal, saquea sus cuerpos y vete a la tienda del norte. Tras "finiquitar" a todos sus ocupantes, ve a la derecha y ábrete paso (a tiros) hasta la prisión. Libera al científico que te encontrarás allí, y retrocede a la puerta. Activa el modo sigilo y dirígete a la cerca de los brahmin, eliminado por el camino a Bo (se encuentra en una cabaña de la derecha, poco, antes de los brahmin). Ahora te toca atravesar un campo minado, así que ve con cuidado. Acciona el interruptor de la caseta, y mete a tu escuadra en la última sección del complejo. Activa de nuevo el modo sigilo con dos de tus hombres, y súbelos por la escalera a la barandilla que rodea el cuartel general de los bandidos. Elimina a los guardias que allí encontrarás apostados, y cubre de paso el avance del resto de tu escuadra al edificio, en cuya planta baja te espera el jefe de los bandidos.

Para acabar con él tienes dos opciones; tratar de forzar la puerta principal, o subir por la escalera al piso de arriba y desde allí bajar por la escalera interior a la planta baja. Aunque de esta segunda manera te enfrentarás con más enemigos, es la más recomendable, aunque si quieres hacer de Rambo...

Tras acabar con los centinelas, libera a la chica, habla con el anciano, vete a la tienda del jefe, mátalo, y dirígete al punto de extracción

Misión 04: *Macomb*

Selecciona al miembro de tu equipo con el mayor porcentaje en pilotaje, y ponle al mando del vehículo. Acto seguido, adelanta al resto de tu pelotón, y despeja de enemigos el camino que hay hasta la primera barricada. Para ello, lo mejor que puedes hacer es mandar a un par de soldados a los tejados. Así, no sólo te librarás de los molestos francotiradores, sino



que podrás abatir con más facilidad a los enemigos que aparezcan por las calles.
Básicamente, este nivel consiste en despejar el terreno entre barricadas con tus tropas, y avanzar el camión según vayas asegurando las zonas. Para ello, repite el procedimiento anteriormente explicado. Las únicas complicaciones que te vas a encontrar son las barricadas del centro y del final (ambas con un energúmeno con lanzamisiles), la zona de la minas, y encontrar las gafas del bibliotecario.
Yendo por partes, para eliminar la amenaza de los lanzamisiles, lo mejor es rodear las posiciones en las que se encuentran, y atacar desde el sur (abajo). Dos soldados con el modo sneak activado y un par de AK-47 pueden convertir estas situaciones difíciles en un mero paseo militar.
En lo que se refiere a las minas, puedes optar por desarmarlas, pero es mucho más sencillo y seguro volarlas por los aires. Para ello, pon cuerpo a tierra a uno de tus soldados y oblígale a dispararlas en ráfaga (botón derecho del ratón + ctrl).
Por, último, las gafas del bibliotecario se encuentran en el cofre que hay en la casa del baño radiactivo (el de color verde, no tiene pérdida). Es justo la que se encuentra poco después de las minas. Ah, nos olvidábamos. Si ves que el camión no puede pasar por las barricadas del final, abre fuego sobre ellas para destruirlas y asunto resuelto. Pequeñas soluciones para pequeños problemas.



No dispares a las torretas. Corre entre ellas aprovechando los intervalos de su frecuencia de disparo.



Despliega así a tu escuadra, y acabarás enseguida con todos los guardias de la zona y sin llevarte ningún disgusto.

Misión 05: *Peroria*

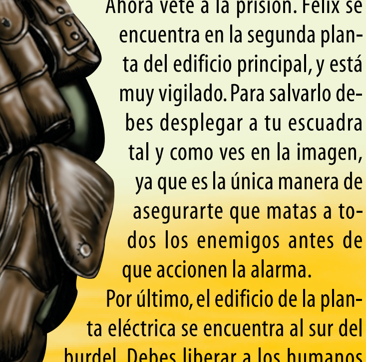
Esta misión es pan comido. Nuestro objetivo es recorrer un vault abandonado y recoger tres baterías de fusión, que se guardan en sendos armarios azules en su interior. Dichos armarios se encuentran en la primera habitación con puerta amarilla, en la sala de las tuberías (pasadas las primeras torretas), y en la sala de maquinarias del norte (la del agujero), justo debajo de los baños.
El sitio está plagado de cucarachas gigantes y radescorpions, dos tipos de criaturas que poseen ataques envenenados. Con todo, esto no te debe preocupar si te mantienes a distancia. Las salas del vault están repletas de antídotos, stimpaks y botiquines, por lo que podrás curar cualquier envenenamiento leve o moderado sin problemas.
El otro gran rival a sortear son las torretas de vigilancia. Inicialmente están inactivas y no te disparan, pero llegará un momento en el que tendrás que activarlas, ya que ciertas puertas sólo se abren si el sistema de defensa está operativo (las que tienen un terminal de ordenador al lado). Cada torreta tiene cerca de 350 puntos de vida, por lo que a no ser que tengas explosivos, lo mejor será que evites su fuego. En vez de atacarlas, corre entre ellas cuando se oculten en el suelo, y aléjate de su zona de influencia.
Ah, una última cosa. Poco antes de acceder a la última batería, llegarás a una sala con un terminal, cuya puerta no se abrirá a menos que lo acciones. Al hacerlo, también desconectarás los sistemas de defensa internos, pero activarás los externos. Si no quieres que destruyan el poblado, deja un hombre oculto al lado del terminal; acciónalo, cambia a resto del pelotón, atraviesa con ellos en menos 10 segundos las tres salas que verás a continuación, y vuelve a cambiar al oculto para volver a accionar el terminal.
Ya con todas las baterías en tu poder, habla con el líder del poblado antes de irte y te dará otra.

Misión 06: *Quincy*

Por el contrario, aquí las cosas comienzan a complicarse, ¡y de qué manera! Hay que adentrar a la escuadra en una ciudad tomada por caníbales, y por monstruos peligrosos como los Deathclaw. Inicialmente, su objetivo es únicamente liberar a la alcaldesa de la ciudad, pero nada más hacerlo, ésta te encargará salvar a su hija, a unos cautivos en la central eléctrica y al héroe del pueblo. ¡Y todo en una sola noche!
Empezando por el principio, liberar a la alcaldesa es muy fácil. Está en el edificio grande que hay dos calles a la derecha del punto de inicio. Verás dos centinelas a la puerta. Ignóralos. Conecta el modo sigilo y sube por las escaleras de la derecha a la segunda planta. Una vez allí, entra en la habitación del comandante, elimínalo antes de que dé la alarma, y habla con la alcaldesa. Antes de seguir, una pequeña aclaración. Pese a haber anulado la sirena, a lo largo de la partida hemos podido comprobar que si los enemigos conectan la alarma, ésta suena, por lo que mejor procura no dejarte ver y eliminar a todos los centinelas que haya cerca de una alarma.

Salvar a la hija es fácil: Se encuentra en el edificio que hay justo al norte del edificio en el que estaba la alcaldesa

En lo que respecta a la hija, salvarla es muy fácil. Se encuentra en el edificio que hay justo al norte del de la alcaldesa. Elimina a los centinelas que rodean el lugar, y avanza con sigilo al principio de la sala en la que duermen un beastlord y una Deathclaw. Pon a todos tus hombres en línea (como si fuera un pelotón de fusilamiento) y dispara a mansalva sobre ésta última para matarla cuanto antes. Tras eso, entra en sigilo a la parte de atrás, y despliega a tu escuadra por la habitación para matar a los guardias enemigos mientras duermen. Con esto, liberarás a la pequeña.
Ahora vete a la prisión. Félix se encuentra en la segunda planta del edificio principal, y está muy vigilado. Para salvarlo debes desplegar a tu escuadra tal y como ves en la imagen, ya que es la única manera de asegurarte que matas a todos los enemigos antes de que accionen la alarma.
Por último, el edificio de la planta eléctrica se encuentra al sur del burdel. Debes liberar a los humanos sin que se destruyan los generadores, ►





Coloca a tu escuadra a distintas alturas en la escalera para que todos ellos tengán un buen ángulo de disparo.



Métete por la puerta a la izquierda al final del salón del trono, y elimina a los guardias que custodian a la matriarca Deathclaw.

¿QUÉ ME METO, DOCTOR?

Como en la vida real, deberías evitar las drogas que te encontrarás por el juego. No obstante, también como en la vida real, esa es una decisión que debes tomar tú. Aquí te ofrecemos una lista con las distintas substancias adictivas que te puedes encontrar, y sus distintos efectos. Dos cosas, eso sí: hemos hecho la guía sin tomar ninguna (ni en el juego ni en la realidad), y estamos en contra del consumo de drogas. Una vez aclarado este punto a fariseos, prensa sensacionalista y gentes de mal pensar, ahí va la lista.

XXXXXBeer, Rot Gut, Ol´Flakey, Gamma Gulp Beer, Booze & Beer: Estas substancias te darán 200 XP cada vez que las ingieras, pero también incrementarán tu nivel de borrachera, y bajarán tu percepción en 1.

Yellow Nuka Cola: Veneno. Si la tomas, empezarás a perder puntos de vida.

Nuka Cola, Classic Nuka Cola y Cherry Nuka Cola: Sin efectos.

Voodoo: Agilidad +2 y Suerte +3. Sin efectos negativos. Phsyco: Agilidad +2 y +50% de resistencia al daño. Como efecto pernicioso, baja tu inteligencia en –2. Mentats: Percepción +2, Inteligencia +2 y Carisma +1. Sin efectos negativos.

After Burner: Fuerza +1 y Percepción +1. Sin ningún tipo de efectos negativos.

Buffout: Fuerza +1, Resistencia +3 y Agilidad +2. Sin ningún tipo de efectos negativos.

Mutie: Fuerza +2 y Resistencia +4, pero baja tu Inteligencia en -4 y tu Carisma en –3.

Rad X: Resistencia a la radiación del 50 por ciento. Sin ningún tipo de efectos negativos.



así que procura evitar un tiroteo prolongado. Para ello, lo mejor es que desconectes la luz con el interruptor. Así podrás acercarte a los guardias y dispararles prácticamente a bocajarro. Ah, encárgate primero de la comandante, para que no active el dispositivo de autodestrucción.

Cuando hayas terminado con el rescate, puedes irte y hablar con la alcaldesa para terminar la misión, pero también puedes hacer dos tareas secundarias; liberar el burdel y ayudar a los ghoules de la zona industrial. Si lo haces, te embolsarás una buena cantidad de puntos, y además podrás reclutar ghoules para misiones venideras. Tú mismo.

Tras el rescate, puedes irte y hablar con la alcaldesa para terminar, pero también puedes hacer dos tareas secundarias

■ Misión 07: *Mardin* ■

Otra misión sencillita (al menos a nivel táctico). Parece que el juego aplica eso de una de cal y una de arena. La cosa no tiene complicación: despliega a tus tropas en línea recta, y ábrete a paso a tiros hasta el cementerio. Ten cuidado, eso sí, con el caníbal que hay al lado del orificio, ya que tiene un arma muy potente. Ya en el camposanto, elimina a todos los guardias que veas, límpiales y baja por las escaleras de en medio. Aparecerás en un subterráneo lleno de enemigos, a los que tendrás que abatir a tiros, pero no te costará mucho. Una vez despejada la sala principal, vete por el ramal de la derecha (pero cuidado con la trampa explosiva), aposta a tu escuadra a distintas alturas en la escalera que da al salón del trono del jefe, y espera a que este mande a sus tropas contra ti. Acaba con todos los que te mande, y cuando veas el camino despejado, avanza, acaba con los rezagados y "finiquita" al jefe.

Ahora sólo te queda averiguar el misterio de las Deathclaw: "chupado". Métete por la puerta a la izquierda al final del salón del trono, elimina a los guardias que custodian a la matriarca Deathclaw, cógele la llave de la celda a uno y libérala. Ya sólo tienes que volver al punto de inicio.

■ Misión 08: *St Louis* ■

En esta ocasión nuestro objetivo es localizar a tres escuadras de soldados de la Hermandad, y evacuarlos en nuestro vehículo blindado. Por desgracia, para hacerlo tendremos que enfrentarnos a un ejercito de Super Mutantes duros como rocas, y armados hasta los dientes. ¡Casi "na"!

Bueno, para empezar un consejo: no expongas el blindado. Pese a que tiene muchos puntos de vida, las armas de los Super Mutantes son realmente potentes, y podrían acabar con él muy fácilmente. Lo mejor para acabar con estas malas bestias es jugar a Horacios y Curiacios, es decir: separarlos e ir acabando con ellos uno a uno. Jamás intentes atacar a un grupo de dos o tres a la vez, porque se "cargarán" fácilmente a varios integrantes de tu equipo. Trata de emboscarlos por la espalda,

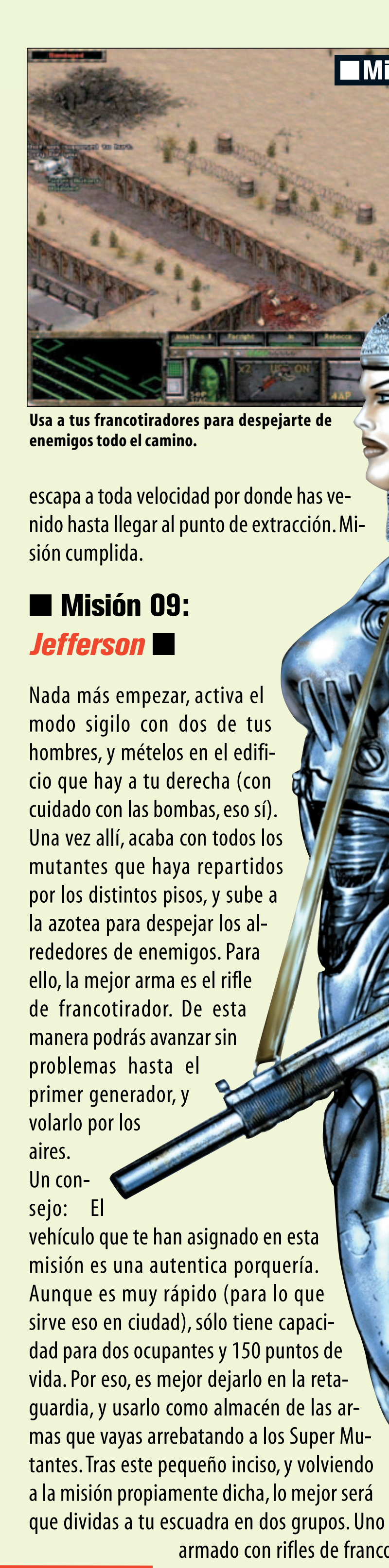


de atacarles a distancia con el rifle de francotirador, y con las armas pesadas.
La primera escuadra (o lo que queda de ella) se encuentra en el cañón del norte. Tras eliminar a sus asesinos y recuperar el equipo que llevaban, tendrás que cruzar el río. El mejor sitio para hacerlo es el puente del norte, pese a las minas. Vuélalas y podrás pasar sin problemas.
Ya en el otro lado, tendrás que acercarte a la zona de las trincheras, pero bajo ningún concepto ataques la base de los Super Mutantes. El general Barnaky no se encuentra allí, y lo único a lo que te expones es a que eliminen a tus tropas. Si los tiradores apostados en las torres te molestan, haz que los francotiradores de tu escuadra los disparen desde lejos. Así, cuando se agachen, podrás mover al resto de tus hombres hacia el laberinto de las trincheras. Allí encontrarás al único superviviente de la segunda escuadra, conectado a una bomba de C4. Desactívala y dirígete hacia el búnker del noroeste, eliminando a todos los Super Mutantes que veas en las trincheras, para que no disparen al APC cuando luego pases con él.
Elimina al Mutante del búnker, y coge el equipo médico del cofre. Ahora sí, avanza hasta la localización de la última escuadra, sana con el médico a los soldados que estén heridos, embárcalos en el vehículo, y escapa a toda velocidad por donde has venido hasta llegar al punto de extracción. Misión cumplida.

Caminando hacia el laberinto de trincheras, encontrarás al único superviviente de la segunda escuadra

■Misión 08■

Usa a tus francotiradores para despejarte de enemigos todo el camino.



■ Misión 09: *Jefferson* ■

Nada más empezar, activa el modo sigilo con dos de tus hombres, y mételos en el edificio que hay a tu derecha (con cuidado con las bombas, eso sí). Una vez allí, acaba con todos los mutantes que haya repartidos por los distintos pisos, y sube a la azotea para despejar los alrededores de enemigos. Para ello, la mejor arma es el rifle de francotirador. De esta manera podrás avanzar sin problemas hasta el primer generador, y volarlo por los aires.
Un consejo: El vehículo que te han asignado en esta misión es una autentica porquería. Aunque es muy rápido (para lo que sirve eso en ciudad), sólo tiene capacidad para dos ocupantes y 150 puntos de vida. Por eso, es mejor dejarlo en la retaguardia, y usarlo como almacén de las armas que vayas arrebatando a los Super Mutantes. Tras este pequeño inciso, y volviendo a la misión propiamente dicha, lo mejor será que dividas a tu escuadra en dos grupos. Uno armado con rifles de francotirador, que vaya despejando el camino por las carreteras (eliminando a los Super Mutantes de las Barricadas) hasta el segundo generador, y otro con escopetas de asalto y ametralladoras pesadas, que vaya tomando los edificios del sudeste. Una vez tomados, revísalos a fondo, ya que en uno de ellos hay una armadura ambiental, que es imprescindible para pasar por el subterráneo a la fábrica sin radiarte. De nuevo con el primer grupo,el segundo generador está protegido por unas torretas, pero son fácilmente eliminables a distancia (aunque tardes un poco) con los rifles de francotirador.
Una vez hecho esto, reúne a tus hombres en la entrada del subterráneo, y vuelve a dividirles en dos grupos. Haz uno de tres hombres, armados con una escopeta de asalto y dos rifles de francotirador, dales todos los Rad X y Rad Away que tengas, y mételos por el subterráneo. Trata de llevarlos pegados a la pared, para que entren en contacto lo menos posible con la radiación. Ya en la factoría, lo único que tienes que hacer es ir por la parte de abajo, eliminando a distancia a todos los enemigos que veas (y rematándolos con la escopeta si se acercan) y destruir el tercer generador. Esto abrirá las puertas de la nave principal. Elimina al Comandante (¡facilísimo!), habla con el científico, coge la llave que hay en la mesa de al fondo, y abre la puerta que da al cuarto generador.
Una vez destruido, dirígete al punto de extracción para terminar la misión.

■Misión 09■

Esta es la entrada del pasadizo que da a la factoría. Ahora sólo te queda reunir a todos tus hombres y preparar la entrada.

■Misión 10■

Pon en la entrada Sur a cuatro soldados, y a otros dos en la Oeste. Con eso debería bastar para no tener problemas.

■Misión 10■

En esta misión tendremos que defender desesperadamente una ciudad de las hordas de enemigos que la acechan.

■ Misión 10: *Kansas City* ■

¿Alguien recuerda El Alamo? ¿La batalla de Isandlwana? Pues esta misión se da un aire. A tu escuadra le toca defender una ciudad ghoul del ataque de una horda ►



Ataca a los Super Mutantes a larga distancia, si no quieres llevarte un buen disgusto. Usa el rifle de francotirador, por ejemplo.



Ábrete camino hasta la casa, teniendo cuidado con las minas que han ido colocando en tu camino.



Estos robots son durísimos. Atácalos en la modalidad de turnos, y con explosivos o no tendrás ninguna oportunidad contra ellos.



Métete por ese pasadizo, y descubrirás un arsenal secreto bastante interesante, que hará las delicias de tu grupo.



de Super Mutantes, algunos de ellos armados incluso con Miniguns. El objetivo primordial es impedir que dichos mutantes alcancen la catedral. Aparte, debes procurar que mueran los menores ghoules posibles. Dicho esto, pasemos a la misión en sí.

La ciudad tiene tres accesos posibles, Norte, Oeste y Sur, por el que atacarán los Super Mutantes a la vez. A priori, parece que lo más recomendable es mandar dos hombres a cada acceso, pero esto es un error. El acceso Norte está plagado de minas, lo que unido a su grupo de defensores le puede permitir aguantar un buen rato sin tu ayuda. Por el contrario, el acceso sur es un auténtico hervidero, en el que necesitarás un mínimo de cuatro hombres (y mucha suerte) para parar al enemigo.

Equipa a la escuadra sur con un par de rifles de francotirador, un arma pesada (el lanzamisiles es excelente) y un arma de radio, como la Neostead SG, y hazlos que tomen posiciones en los sacos de tierra de la puerta. Al pelotón de la Oeste, ármale con un rifle de francotirador y con un arma pesada, y ponlos también a cubierto tras los sacos. Hecho esto, cruza los dedos, conecta el modo de combate por turnos, ¡y que Dios reparta suerte! Un consejo: cuidado con los de la Minigun. A corto alcance son verdaderamente letales.

Una vez hayas eliminado a toda la horda (incluso a los que atacan por el norte), tendrás que acabar con los tres comandantes mutantes. Cada uno de ellos se encuentra en una tienda, que aparece en el mapa, junto a dos soldados. Entrar en la tienda directamente es una invitación al suicidio, por lo que lo mejor es que los ablandes primero, lanzándoles un buen misil. De esta manera te cargarás a uno (o con suerte a los dos) de los escoltas, y dejarás al comandante tocadito. Una vez eliminados los tres, habla con el Obispo y ve al punto de extracción para finalizar la misión.

Una vez hayas eliminado a toda la horda de enemigos, tendrás que acabar con la vida de los tres comandantes mutantes

■ Misión 11: *Osceolla* ■

Para esta misión necesitarás armas pesadas y rifles de francotirador. Lo primero que debes hacer es encaminarte hacia el retén de vigilancia que custodia la entrada al pasadizo. Elimínalo, no porque vayas a meterte por él (ni se te ocurra), sino para evitar que cuando ataques la puerta Sur, te ataquen por la espalda. Ojo, en esta misión los Super Mutantes tienen muy buena puntería, por lo que debes mantenerte alejado de ellos, so pena de perder a los soldados de tu escuadra, uno tras otro. Una vez eliminado el retén, céntrate con la patrulla de vigilancia que vendrá a investigar (de nuevo manténte a distancia usando el rifle de francotirador) y luego a los guardias de la puerta. Ahora viene lo difícil: debes adentrarte en la base y buscar cobertura, para irte abriendo paso hasta la entrada al sótano de la base. En él se encuentra Gamorrin y su guardia de elite, repartida por dos habitaciones. Entrar por las buenas es una invitación al suicidio, por lo que lo mejor que puedes hacer es usar armas de radio, como las granadas o el lanzamisiles, desde fuera de la habitación. Vuelve al punto de extracción cuando hayas eliminado a todos.

■ Misión 12: *Juction City* ■

En esta misión tienes que recolectar los fragmentos del robot atacante y reclutar a un mecánico. Empezando por lo segundo, dirígete a la casa de Casey, que se encuentra en la parte oeste de la ciudad. Para reclutarla, realiza sobre su padre unos primeros auxilios. Acto seguido, dirígete hacia el bar del pueblo (está en el centro del pueblo), y habla tres veces con el barman para que te dé su pieza. Ya con ella en tu poder, dirígete hacia Juan´s Emporium. Allí podrás hacerte con otra pieza, y descubrir la localización de una tercera: la casa de Hank. Dicha casa se encuentra en el sudoeste del pueblo. Vete hacia allá, elimina a la patrulla de reavers, y habla con la viuda de Hank. Tras esto, vete a hablar con el alcalde. Allí te encontrarás con otra patrulla. Acaba con ella, coge otra pieza del robot del cadáver del alcalde, y dirígete hacia la base enemiga.

Ten cuidado al avanzar con las trampas explosivas y avanza lentamente, eliminando a los soldados enemigos a distancia con el rifle francotirador. La pieza que falta se encuentra dentro de la casa, en la planta de abajo. Para hacerte con ella debes abrir la puerta (desactivando antes la trampa explosiva, eso sí), y eliminar al enemigo que lo custodia. Verás que la puerta está cerrada con llave, pero no te preocupes. La llave se encuentra en el cuerpo del civil que hay a la entrada de la casa.

■ Misión 13: *Great Bend* ■

Encomiéndate a todos los santos, porque si pensabas que los Super Mutantes eran duros, estás a punto de descubrir que son pan comido al lado de los robots. Estos últimos no sólo están armados hasta los dientes y tienen más puntos de vida que metros un rascacielos, sino que son prácticamente inmunes a las armas de proyectiles. Para hacerlos trizas necesitarás armas de energía y/o explosivos.

Aunque no tienes objetivos definidos en el mapa, no los necesitas. Tácticamente, la misión es muy sencilla: recorrer el mapeado de arriba a abajo, y eliminar a todos los robots. Nuestro consejo, cuando lo hagas, es que vayas poco a poco, y procures no enfrentarte a más de uno a la vez. Con todo, habrá situaciones (concretamente en las tres fábricas) en las que te será imposible evitar esto. Cuando esto suceda, cambia a combate por turnos, de tal manera que puedas concentrar los disparos de tu escuadra en los enemigos que tengas más cerca. Un último





Las armas de energía: imprescindibles para enfrentarse con garantías a los robots que aparecen en esta fase.


Registra todas las habitaciones concienzudamente. El buen material es muy caro, así que cuantas más armas robemos, mejor.

Puedes negociar con los habitantes de la ciudad, pero sus objetos serán bastante peores que los que irás encontrándote por el camino

consejo: ¡cuidado con los robots de carga! Si uno solo de ellos logra llegar al cuerpo a cuerpo, tendrás a tu escuadra de luto.

Misión 14: *Coldwater*

Esta misión es muy sencilla, sobre todo si te has hecho con la Power Armour que había a la venta en la Base de la Hermandad. Consiste en eliminar a un enclave de bandidos que han tomado una ciudad, y recuperar las tres armaduras que han robado a la hermandad. Para ello, tienes que subir al quinto nivel de la ciudad, eliminar a los tres "angelitos" que llevan estas armaduras, y a cuantos de sus sicarios te encuentres por el camino.

Verás que estos últimos están fuertemente armados y que se han atrincherado en numerosas intersecciones del camino, pero no debes preocuparte. Con los rifles de francotirador podrás eliminarlos fácilmente desde lejos, y ni te rozarán. Aprovecha, eso sí, y saquea todas las armas y cajas de material que encuentres. Así podrás hacerte con un montón de material gratis para las siguientes misiones.

También puedes negociar con los habitantes de la ciudad, pero sus objetos no son nada del otro mundo. Ah, nos olvidábamos. No intentes desactivar las minas del último piso. Es prácticamente imposible. La mejor manera de franquearlas es hacerlas explotar a tiros según las descubras.

Misión 15: *Newton*

De nuevo con nuestros amigos los robots, pero en esta ocasión estás mejor preparado que en la primera ocasión. Entre las armas de energía y las Power Armour, puedes convertirlos en tornillos fácilmente. Lo único que debes hacer es usar la cabeza, y no dejarte seducir por el tanque que hay al final de la calle. Sí, debes repararlo para poder luego llevártelo a la base, pero procura no moverte con él por la ciudad, so pena de acabar como un colador.

Tu misión es encontrar a cuatro líderes de los reavers para que te den su mecanismo Antirobots. Para ello, tienes dos opciones: ir a saco eliminado todo lo que veas, o avanzar sigilosamente (en este sentido el perk de correr en modo sigilo es impresionante), explorando la zona, descubriendo la localización de los líderes, y enfrentándote únicamente con los robots con los que no tengas más remedio. Ah, recuerda que hasta que lleves a un líder a la zona de extracción no podrás recoger al siguiente, por lo que asegúrate de dejarles en ella antes de ir a por el siguiente.

Misiones 16 a 20

Hasta aquí te hemos indicado el procedimiento a seguir en las misiones de los cuatro primeros búnkers, cosa que, por falta de espacio, no vamos a hacer con las últimas 5. Pero no te preocupes. Si has llegado hasta aquí, estás preparado de sobra para desempeñarlas tú solo. Umm, bueno, también te daremos algunos consejos para facilitarte tu labor.

• *Canyon City:*

Los power nodes que debes destruir se regeneran tras cada ataque, por lo que la única manera de acabar con ellos es eliminarlos a todos a la vez. Para ello, el método más efectivo es bastante evidente: se trata de colocar al lado de cada uno un par de explosivos por control remoto, todos ellos, claro está, con el mismo código. De esta manera, los volarás por los aires. Ah, para destruir al tanke robot, lo mejor que puedes hacer es utilizar una mina terrestre.

• *Buena Vista:*

Igual que en la misión anterior, sólo que en ésta ocasión, tendrás que abrirte paso a través de innumerables búnkers llenos de robots deseosos de freírte a tiros. Lo mejor que puedes hacer antes esta desagradable situación es atacar a distancia con armas de energía y con el modo de combate por turnos. Olvídate del tiempo real por esta vez.

• *Scott City:*

Orientarse en esta ciudad sin el mapa es bastante difícil, por lo que lo mejor será que destruyas las cuatro torres de interferencia para poder recuperarlo. Una vez hecho esto, ábrete paso hacia la sala en la que te espera Kerr, y acaba con él (para ello necesitas la insignia de Barnaky, así que busca su cuerpo). Con todo, la mejor manera de hacerlo es con un par de cargas de C4, que resultan muy contundentes y eficaces.

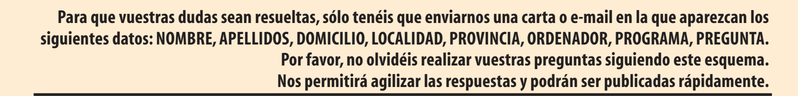
• *Cheyenne Mountain:*

Equipa a todos tus hombres, si no lo has hecho ya, con Power Armours y armas de energía y lanzamisiles (tampoco te olvides de la insignia de Barnaky), y avanza con ellos por delante del APC. Bajo ningún concepto expongas el vehículo, porque los robots tienen potencia de fuego de sobra para hacerlo añicos. Mantenlo al margen y hazlo que avance sólo cuando tengas las zonas aseguradas.

• *Vault 0:*

Equipa a cada uno de tus hombres con un arma, mucha munición, 3 cargas de C4 y un Rad X. Recuerda que las interferencias te dejarán sin mapa, así que memoriza la localización de todo al principio. Los cerebros tienen en torno a los 200 puntos de vida, así que coloca 3 cargas en cada uno.

J.D.M.


Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Qué hago en el Lago Ness?

(e-mail)

Visita el Lago Ness; allí se encuentra pescando nada más y nada menos que un auténtico miembro del clan McDundee, con el cual debes consagrarte en obtener la receta del Nessie Boom. Sin embargo, el bigotudo escocés no estará dispuesto a revelar tan nigromante secreto a alguien que no sea miembro del clan, y para confirmar que eres su primo americano, te hará unas preguntas sobre el árbol genealógico de la familia y para lograr superar una prueba tan vil como esa, hay que hacer lo siguiente: anota los nombres de pila que va mencionando el escocés; luego, fíjate en los nombres de pila de las opciones que el juego te presenta. En una de las posiciones el nombre de pila coincidirá con el nombre de pila en la misma posición en la anterior lista. De modo que si, por ejemplo, el sexto nombre de la lista es Earl McAnudo, y la sexta opción es Earl McArra, ésa es la opción que debes escoger. Una vez averiguado el secreto mejor guardado de Escocia, vete.

¿Cómo distraigo al Sr. Hannover y consigo entrar en las bodegas?

Marc García

La llave abre la puerta izquierda del piso superior, que da acceso al despacho de Hannover. Con el trapo recoge un poco de carbón de la chimenea y úsalo en la libreta para averiguar lo que tramaba Frankie: una cita clandestina con el Hombre Invisible en las bodegas de la mansión. Ahora desciende de nuevo al exterior, observa el edificio en lontananza, descubriendo así que se trata de las bodegas, e intenta dirigirte a ellas. El dueño de la mansión, los jardines y la productora de películas de terror, el Sr. Otto Hannover, no te dejará pasar pero te dará una tarjeta. Vete hacia el despacho de Hannover, donde usando la tarjeta en la puerta cerrada, entrarás en el despacho de la secretaria del productor. Naturalmente, la curiosidad femenina, o la profesionalidad periodística, te llevarán a recoger una manivela que hay ahí y a usarla en la gramola del despacho de Hannover (escuchando un extraño ruidito) tras lo cual vuelve al despacho de la secretaria, convertido en alcoba. Entonces desciende de nuevo hasta los jardines donde se encuentra Hannover, que tras ver la iluminación rojiza del despacho de su secretaria se mostrará nervioso, indeciso, pero aún no dispuesto a abandonar su puesto. Para incentivarle, regresa a la alcoba y coloca la armadura ante la ventana. Esta vez, cuando Hannover se cruce en tu camino, observará la ventana y no podrá resistir el impulso súbito e incontrolado de abandonar su puesto e ir para allá a ver qué pasa. Ese será el mejor momento para acercarse finalmente a las bodegas y explorarlas sin prisa.

BROKEN SWORD 2

¿Qué se hace en el metro?

(e-mail)

Examina el semáforo, y luego dirígete hasta el otro extremo y examina cuidadosamente la máquina expendedora. Tras usar el pasador en la ranura, recoge de la ranura de devolución una moneda antigua, que debes usar en la báscula para obtener una tarjeta con su peso. Luego usa la daga de obsidiana en el armario, creando una grieta, por la que hay que introducir la tarjeta. Tras quedar abierto, aprieta el botón, el semáforo pasa a rojo, el metro se detendrá y podrás escapar fácilmente.

¿Cómo termino el juego?

(e-mail)

Habla con Titipoco y los guardas del extremo izquierdo, usa la daga en la tubería del generador, cortándola y creando un chorro de carburante. Encuentra en el generador un cilindro suelto que coge y usa en la tubería, y luego en el tapón del motor. Recoge la cuerda y dásela a Titipoco para que trepe por el andamio, y luego conecta los extremos de la cuerda con el motor. Tras apretar el botón y accionar la palanca dos veces, cuenta tu plan a Titipoco, usa el ascensor y llama a Titipoco. Una vez arriba, recoge la cartuchera y vuelve a descender. Recoge la antorcha y úsala en Titipoco (palabra) para encenderla, déjala caer en el charco de carburante y luego suelta la cartuchera en el fuego para crear caos y confusión. Pablo, el indio de Marsella y Londres, baja las escaleras de la Pirámide dejándote solo con el general. Nico sube por el ascensor, habla con el general y luego con George, desatándole [1-1]. Metéos los tres (con Titipoco) en el interior de la pirámide. Tras examinar el dibujo, verás dos palancas, que intenta accionar, sin resultado aparente. Pide la colaboración de tu novio americano, y una trampilla se abrirá. Mientras, el eclipse de Sol empieza... tienes que girar las ruedas de modo que en el punto que se tocan se junten dos símbolos que formen una de las losas del centro. Cuando eso ocurra hay que pulsarla para marcarla. Dos losas del centro, una del panel de arriba y otra de abajo, forman una losa de la puerta del fondo. Cuando dos losas estén marcadas y formen una del fondo, hay que pulsar la losa correspondiente del fondo, que quedará fija. Tras estar las cuatro losas del fondo marcadas, se abrirá una puerta secreta por la que te tienes que meter. Recoge la estatua y úsala en Titipoco. Luego tira de la palanca en el dibujo que hay a la izquierda de ellos. Recoge la antorcha y úsala en la que hay en la pared. Tira de la palanca y métete en la cámara de la izquierda. Tira de la palanca de la derecha y luego de la de la izquierda y entra por la puerta del Norte. Tira de la palanca situada más abajo, y vete por la puerta de abajo. Vuelves a estar en la habitación del principio, pero ahora hay abierta otra puerta secreta. Tras salir de la puerta, echa un vistazo al friso del fondo y acciona la palanca del grabado de la derecha.

SULFATO ATÓMICO

¿Cómo empiezo?

Melody González

El asunto es relativamente simple. Sólo es necesario que uséis a Mortadelo, lo acerquéis a los guardas de la aduana, y le hagáis hablar con ellos. Para seguir adelante es preciso mencionarles algo sobre los vecinos de debajo. Nuevamente, sólo es cuestión de abrir el coche usando o a Mortadelo o a Filemón (da igual cuál sea la elección) y acto seguido, probéis todos los cables con todos los cables (la combinación cambia en cada partida). Usando a Mortadelo, se le hace hablar con el guardia, que lo insulte, luego a Bruteztrausen... en el cómic, Mortadelo gritaba ¡Herunter Bruteztrausen!, tras haberle preguntado a un peatón tirano cómo se decía "abajo" en tirano. En primer lugar, es preciso utilizar a Filemón para que use el teléfono, ya que Mortadelo carece de agenda y sólo es capaz de hacer imitaciones (portentosas, eso sí) de Gila. Lo adecuado es llamar a Ofelia e insultarla hasta que ésta se desmaye. Una vez desmayada Ofelia, se puede mirar por la ventana enrejada. El cubo de basura se ha caído por los suelos. Usa a Mortadelo, que tiene los brazos más largos, para recoger la lima y la caña de pescar. La lima sirve para aserrar los barrotes. Usa de nuevo a Mortadelo. Que abra la ventanilla de la puerta de la mazmorra y use el sulfato en "spray" sobre la araña peluda que hay justo encima de la morsa bigotuda que hace las veces de guardia. Recoge con la caña de pescar las llaves del suelo y úsalas en la cerradura. Ahora ambos agentes son libres de merodear por el castillo a sus anchas, pero hay un guardia que les fastidia la fiesta... ¿cómo eliminarle del mapa?

¿Qué hago para que se active la alarma?

Alejandro Isarri

En el piso superior, puerta a la derecha de las escaleras, hay una sala de trofeos, donde está la Copa Campeona y un busto de cierto conocido presidente de club de fútbol. Si te metes en esa habitación, te descubrirá una cámara y una pista sobre lo que hay que hacer a continuación. En el tercer piso hay unos lavabos, haz que uno de los dos agentes se meta en él y recoja el rollo de papel higiénico. En el segundo piso, hay una cocina. Si la registráis a fondo, encontraréis un mechero de cocina (recogedlo), un horno microondas (tomadlo) y en la misma cocina, un mando (el que está situado más a la izquierda) que hay que pulsar. Hecho todo lo cual, podéis usar el encendedor en la cocina para encender un bonito fuego. Luego, hay que acercar el rollo de papel higiénico al fuego para provocar un escape de gas, y luego un rollo encendido de papel higiénico. En el mismo piso hay una alarma anti-incendios... acercad el rollo ardiente a la alarma para que ésta se dispare y distraiga a los bomberos que estaban en la primera planta. Ahora hay que llevar al agente que tenga el microondas a la sala de los bomberos, para que desenchufe la máquina de café y enchufe en su lugar el microondas. Finalmente, vuelve a llevar a Mortadelo a la sala de trofeos...

ATLANTIS

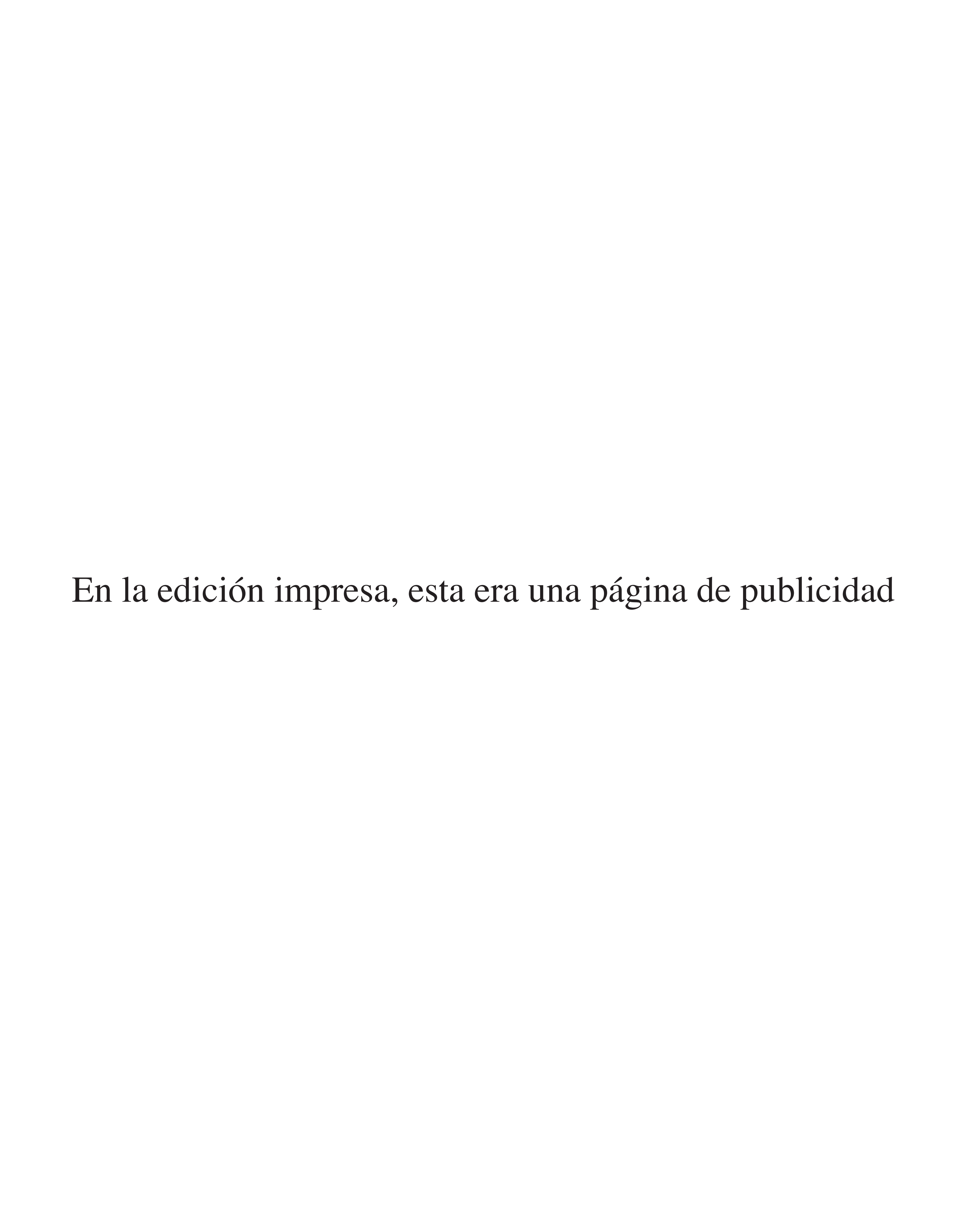
¿Dónde tengo que dirigirme en el bosque tras dejar a la reina con el piloto?

Rodrigo David Jiménez Sancho

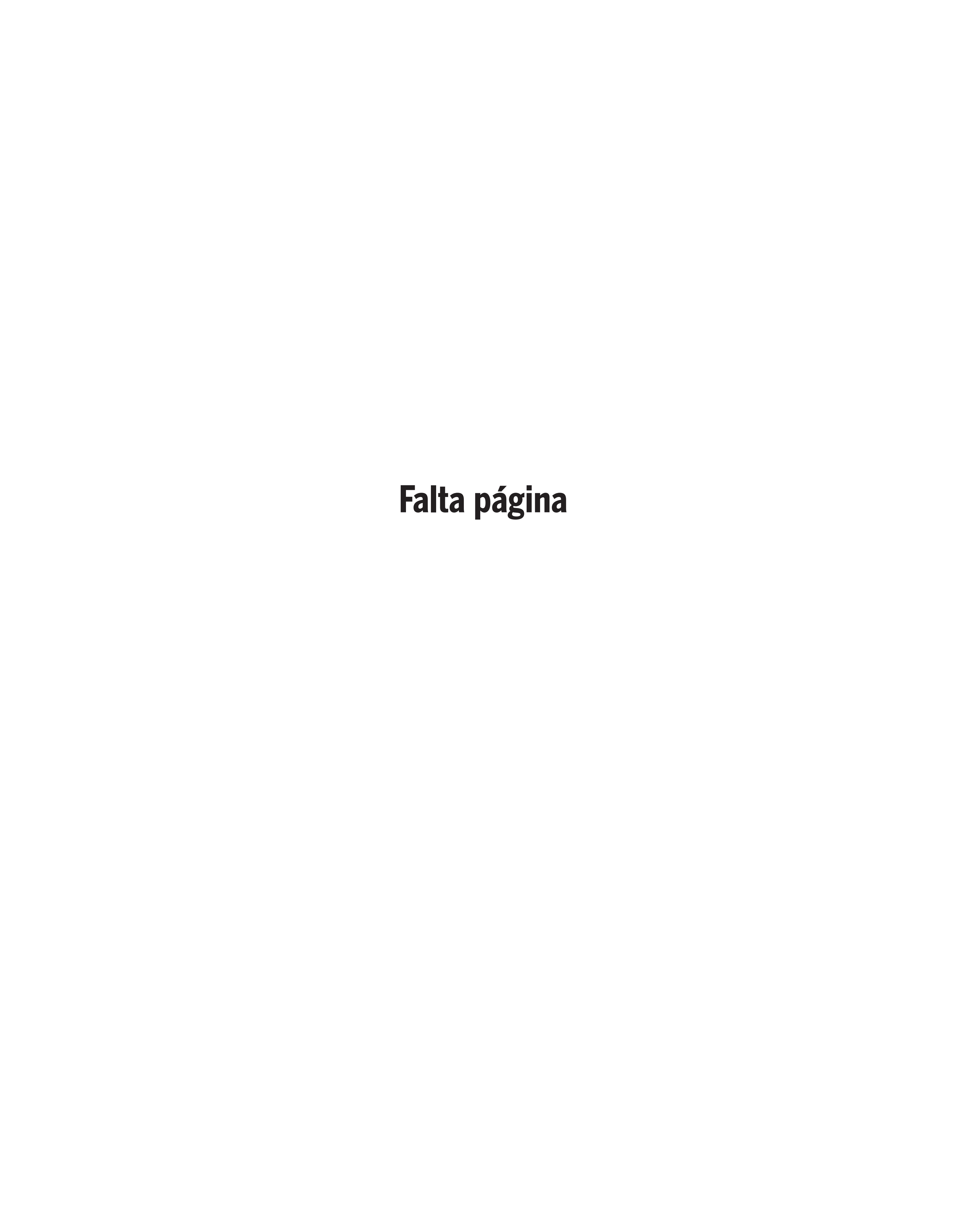
Haz que los guardias te sigan, corre en dirección a la cueva de la vieja. La encontrarás en la parte derecha del bosque. La entrada de la cueva no se ve porque está camuflada entre las rocas, es simplemente una especie de hueco en la montaña. Oirás una voz que te dice que mantengas los ojos cerrados pues de esta manera no pueden verte. No los abras hasta que la voz te lo indique. Habla con la vieja. Debes poner los engranajes de manera correcta para que la gallina ponga cuatro huevos, es muy fácil, cuando los engranajes estén bien colocados tira de la cadenita. Luego debes resolver el puzzle de las serpientes: huevo amarillo agujero superior izquierda, huevo rojo agujero superior izquierda, huevo verde en el centro, huevo azul en el agujero de la derecha abajo. Debes hacer que las serpientes no pasen por el mismo camino. Si colocas los huevos de la manera que os hemos explicado, las serpientes se pueden mover sin pasar por el mismo camino. Ahora vuelve al bosque. Busca el arco con las flechas, lo encontrarás si subes por la montaña justo a la izquierda del puente sobre el riachuelo. El arco esta apoyado en un árbol. Busca la piedra con un jabalí grabado, la encontrarás cerca del paso menos profundo del riachuelo. Activa el arco con el agua del riachuelo. Una vez activado podrás lanzar las flechas. Colócate en el siguiente lugar y espera a que el jabalí pase: atraviesa el río por el puente y colócate en la encrucijada de caminos mirando en dirección a la cueva de la vieja. Mata al jabalí. Coge el anillo del hocico del jabalí. Cuando desaparezca el jabalí, pon la bolsa de cuero que te ha dado la vieja en el charco de sangre. Llévale estas dos cosas a la vieja.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


Falta página

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Fallout 2

PC

Crea un personaje nuevo, gasta los puntos para el personaje y guárdalo. Edita el fichero ".gcd" con un editor hexadecimal. Cambia los siguientes valores por "0A" (es 10, el máximo):

OFFSET	DIRECCIÓN DEL BYTE	TIPO
0	8	ST
10	2	PE
10	6	EN
10	10	CH
20	4	IN
20	8	AG
30	2	LK

CONSEGUIR OBJETOS: Hablar con Joey, comprarle el Jet por $500, si no tienes dinero, te dirá que no tienes suficiente dinero y que no compres en ningún otro sitio. Cliquear en "Wait, I'll buy it", dirá "You'll be coming back", dile "Maybe". Tendremos el objeto gratis. Róbale los $500 de su inventario que, en teoría, le habías dado. Se puede repetir todas la veces que desees.

HACER HABLAR A LOS PROGRAMADORES: Mantener pulsada la tecla MAYS y hacer clic sobre "Créditos". Podrás oír varios comentarios de los programadores del juego.

Submarine Titans

PC

Pulsa [ENTER] mientras estás jugando, ahora puedes teclear uno de los siguientes códigos:

Código	Resultado
FOW	Mostrar el mapa
TECH	Toda la tecnología
ENERGY	Toda la energía
AIR	Reponer aire
SILICON	Reponer silicio
METAL	+1000 de metal
GOLD	+1000 de oro
CORIUM	+5000 de corium
EXITON	+1000 oro, +5000 Corium, +10000 Metal



Desperados

PC

Para introducir uno de estos trucos debes pulsar de forma simultánea Mays Izq + F11. Una vez hecho esto, teclea cualquiera de los siguientes códigos:

CÓDIGO	RESULTADO
Timeless	Para el tiempo
Fidel castro	Ver los diálogos
medic	Ver las pistas
powerman	Nueva arma
Schneider	Finalizar el nivel actual
clint	Ganar el nivel actual
Jackal	Munición
hollow man	Invisibilidad
Show me all	Ver todos los objetos
Zeus	Ayuda de los dioses



Resident Evil 3: Nemesis

PC

Para jugar en primera persona en esta adaptación al PC del clásico de Playstation, en cualquier momento del juego pulsa dos veces seguidas (y rápido) el botón de mirar, y acto seguido la cámara se situara en los ojos de snake, pero podrás moverte por donde quieras y jugar en este modo de primera persona. Si quieres volver a la vista normal, ponte los prismáticos y luego quítatelos.





GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Juan Carlos Martínez Rodríguez y José Vélez Adelantado. Seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección para que podamos enviaros el regalo.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

Metal Gear Solid

PC

Llave de la boutique.
Finaliza el juego una vez y guarda la partida, comienza una nueva y entra en la boutique para conseguir nueva ropa.

Modo Mercenario.
Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad y deja que pasen los créditos finales; salva la partida y accederás al minijuego de Los Mercenarios. Ahora conseguirás dinero extra para nuevas armas, así como tiempo extra.





Star Wars Battle for Naboo

PC

Introducir los siguientes códigos desde OPCIONES/CODIGOS DE ACCESO, del menú principal:
CXSJMIAA: mueres al primer impacto.
DIWMZIAR: créditos.
EOWXZGAS: foto equipo de creación.
JOBXXFAI: galería de arte (sala de exposiciones).
RECTVBAH: eliges la música para escuchar desde el salón de concierto (sala de exposiciones).
FMRYLDAD: acceso al nivel LADO OSCURO.
HRDTOKIL: escudos avanzados.





TROPICO

¿Quién dijo que gobernar es fácil?

Bienvenido, presidente. ¿Qué tal el viaje? Espero que no demasiado agotador porque tendrá que ponerse manos a la obra cuanto antes. Su pueblo le está esperando, ¿no oye cómo le aclaman? Salga al balcón, y deléitese con los vítores y las pancartas con las que sus súbditos le agasajan. ¿Aquel grupo de ahí? Nada, un puñado de necios que se opone al régimen, o sea, a usted, presidente. Por fortuna no son muchos, o eso creo...

Estás en medio de una pequeña isla del caribe, pero no te creas que estas perdido de la mano de Dios. En tu labor presidencial están puestas muchas esperanzas, distintas potencias internacionales velan por el correcto funcionamiento del sistema democrático de la isla que regentas. Y además de tener un ojo puesto con lo que pasa fuera de Trópico, el otro tiene que estar muy atento de como afectan tus designios políticos a las distintas facciones de la isla. Y más te vale que entre los dos vigiles la economía... más bien las economías, la de las arcas del país y la salud de tu cuenta financiera en Suiza. Será mejor que andes con cuidado, porque en cuanto descuides parte de tu labor administrativa puede que pases a engrosar la larga lista de presidentes derrocados en «Tropico».

«Tropico» es un juego muy abierto y ofrece un buen número de posibilidades. A la hora de empezar tienes ocho partidas prediseñadas, y por otro lado la posibilidad de configurar todo a tu cuenta y riesgo. En esta última opción puedes elegir cinco objetivos finales posibles:

–Un lugar en la historia: La opción más complicada, ya que tienes que conseguir la felicidad del pueblo, una economía fuerte y boyante, y que tu cuenta de Suiza sea la envidia de los dicta... digo, presidentes del Caribe.

–No te preocupes, sé feliz: Un buen mandatario es el que tiene a sus súbditos contentos y felices. Sube los sueldos, baja los alquileres, promulga la libertad, construye viviendas dignas... pero nunca llueve a gusto de todos.

–Es el dinero el que hace al...: Una labor como, la tuya es impagable.. aunque una buena cuenta en Suiza te dará seguridad por si las cosas se ponen feas. Atesora mientras puedas, y sobre todo, construye...

–Motor económico: Una isla caribeña puede ser una potencia económica. Consigue que tu país sea un centro de turismo y de exportación de productos de primera clase.

–Sin plazo definido: No tienes límite de tiempo, ni condiciones de victoria, tú te fijas las metas y tú decides lo buen o mal presidente que has sido.

HAZ POLÍTICA

El primer consejo es que juegues al tutorial, ya que además de enseñarte cómo funciona de forma esencial «Tropico», te marca las pautas a seguir, y te adentra en la atmósfera de la acción. En segundo lugar, el manual de instrucciones. Es muy completo, quizá demasiado. Échale un vistazo, pero cuando estés metido en faena, tenlo delante ya que te dará información que el juego no te podrá proporcionar.

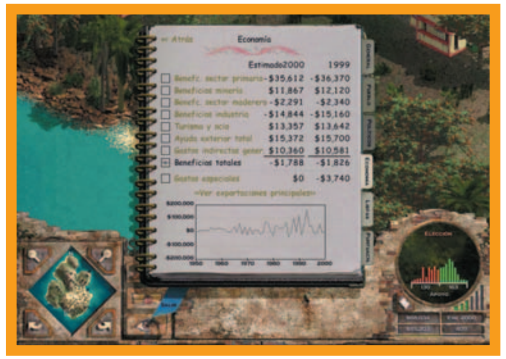
Mantén contentos, o por lo menos no muy disgustados a todas



Construir un aeropuerto en la isla permitirá que aumente el número de turistas y mejorará el comercio de nuestra república.



Si conseguimos que nuestra isla sea un lugar tranquilo y paradisíaco, los turistas acudirán en masa y aportarán jugosos ingresos.



Las cuentas de tu economía pueden ser catastróficas. Intenta variar el rumbo antes de que llegues a los números rojos.

las partes implicadas en el juego. Sobre todo a los grupos que por tus características estén más lejanos a ti. Si eres un fanático religioso, a los intelectuales no les harás mucha gracia, o si eres un Licenciado por la Universidad de Moscú y has sido puesto en el poder por la KGB, los EE.UU. estarán recelosos de tu labor, y por añadidura los capitalistas de tu país.

Los intelectuales quieren institutos y universidades. Los religiosos necesitan iglesias, catedrales, y que cerca de ellos no se construyan centros de perversión como el cabaret o el casino. Los capitalistas te pedirán que la economía no sea de subsistencia y que promociones las industrias y el turismo, sin olvidar que de ellos depende buena parte de la relación con los EE.UU., que se distanciará en mayor medida cuanto más te acerques al bloque soviético y menos libertad impere en tu isla. Los comunistas piden viviendas y sueldos lo menos dispares posibles, y la URSS tendrá en cuenta lo satisfecha que esté esta facción. Los militares piden orden y unas fuerzas acordes con la densidad de población de tu república. Por último, los ecologistas sólo necesitan un medio ambiente cuidado, baja contaminación y una buena cantidad de vegetación.

A la hora de las elecciones, intenta ganar por métodos limpios. Como pasa en la vida real, el año de las elecciones es un buen momento para subir sueldos, bajar alquileres, celebrar carnavales, repoblación forestal, menos trabajo, y cualquier acción que contente a tus ciudadanos. Si los sondeos te dan como un seguro perdedor, puedes intentar comprar las elecciones o incluso desacreditar o eliminar a tu oponente, pero esto último sólo retrasará las elecciones un año, ya que alguien de su facción se presentará en su lugar.

Los Golpes de estado se evitan teniendo a los militares en palmitas, con un buen sueldo, con entrenamiento suave, y fortaleciendo el propio ejercito, ya que si aumentas el número de soldados los militares no te darán problemas. Los levantamientos públicos se evitan manteniendo feliz a tu gente. Como no siempre lo conseguirás, un nutrido ejército reducirá las posibilidades de que se produzcan, y si ves la situación negra, declara la ley marcial. Esto último sólo en caso de extrema necesidad, ya que daña el turismo y la sensación de libertad.

Las rebeliones se producen cuando el bosque se llena de opositores a tu régimen que se organizan contra ti. Si son numerosos y tu ejército reducido, y además tus fuerzas militares no te aprecian demasiado, los rebeldes eliminarán a tus soldados y destruirán tu palacio. Y ya se sabe que un gobernante sin palacio no es nadie.

PLANIFICA

Sea tu isla grande como Inglaterra o pequeña como Menorca, tienes que planificar. Tómate tiempo para pensar al principio cómo y dónde vas a construir. Activa la cuadrícula y considera los desniveles del terreno, ya que a un mayor desnivel más costes y tiempo de construcción. A los tropicanos no les gusta ►

En Trópico controlarás múltiples aspectos de la política como las alianzas con las potencias mundiales o las tensas relaciones con los distintos grupos sociales. En esta labor deberás emplear la mayor parte de tus esfuerzos

Podrás ver lo que piensan los tropicanos por el bocadillo que esta sobre ellos.

Tus soldados leales intentan sofocar el golpe militar.

El líder de cada facción tiene un peso importante, mantenle contento pues su opinión influye al resto de sus correligionarios. El soborno, y una buena subida salarial, puede hacer maravillas. Si no se deja corromper, decláralo hereje. Su prestigio caerá por los suelos

el humo de las fábricas cerca de sus casas, pero cuanto más lejos y abrupto sea el camino hacia su trabajo más tiempo tardarán en llegar y menos producirán. El sistema de información del interfaz (el ojo) es muy útil para saber donde tienes que construir y donde no. Mira con atención las zonas de cultivo y sobre todo los yacimientos de minerales, ya que si construyes un edificio y en tu isla no abundan los minerales tendrás que derribar dicho edificio u olvidar los minerales (una importante fuente de ingresos).

CONSTRUYE

Empieza por una mina, y un edificio de vecinos. No puedes permitir que todo tu pueblo viva en unas tristes chabolas. Ve poco a poco asentando la economía primaria (granjas, minas, plantaciones, etc.). Dentro de este grupo, no te obsesiones con la pesca, porque a no ser que a primera línea haya un banco enorme de pescado, no es rentable. Las oficinas de construcción son básicas porque con sólo una te será imposible construir a un ritmo digno. Emplázalas en la zona hacia donde vayas a construir.

En cuanto puedas edifica un instituto porque surtirá de trabajadores cualificados a «Tropico», y así evitarás el coste de tener que traerlos del extranjero. Atiende las necesidades, es decir, si falta ocio, pon un bar o cabaret, si tu pueblo pide iglesias, constrúyelas, pero ve poco a poco y construye sólo las cosas más primordiales.

Cuando tu ciudad empiece a tener industria más te vale construir carreteras para que los trabajadores tarden poco y que los productos sean transportados al muelle con celeridad. Y ten muy en cuenta la materia prima de las industrias. Si por ejemplo no extraes oro, tu fábrica de joyas se convertirá en un auténtico lastre para tus arcas.

Las ampliaciones de las industrias, minas y zonas de talas suelen ser rentables, pero cuida del equilibrio ecológico, y que la central eléctrica dé cobertura a todos los edificios que necesitan electricidad. Una subestación eléctrica sólo ampliará la zona de acción, no elevará el suministro.

El turismo necesita de hoteles. Los hoteles piden un muelle cerca, y también una playa. Y no vienen mal restaurantes, ya que de ellos se benefician tanto tus súbditos como los turistas. En cualquier isla de extensión media/alta en la que juegues existirá un yacimiento arqueológico, alejado del centro de la

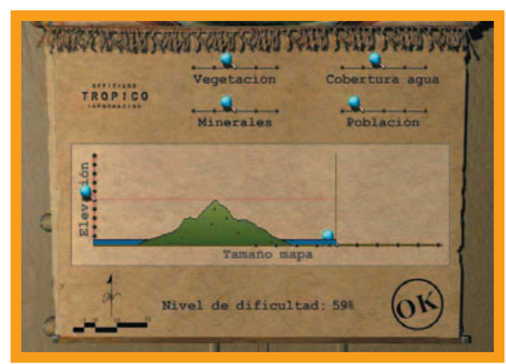
En la página principal consultarás como se está desarrollando cada uno de los aspectos de tu gestión al frente de la república.



Una imponente catedral gótica dará felicidad espiritual a tus súbditos y dejará muy satisfechos a los sectores católicos de tu isla.



¿Dejarás que la imagen de «Tropico» se vea arruinada por la existencia de chabolas? Construye viviendas dignas y, poco a poco, desaparecerán.



En esta pantalla podrás configurar las diferentes características del mapa de tu isla: tamaño, elevación, minerales, etc.



Un puerto es necesario para mantener abiertas las comunicaciones con el exterior, pero lo mejor es emprender la construcción de un aeropuerto.



Puedes ver como tus obreros terminan de construir una Catedral. Primero alisarán el terreno y después levantarán el edificio.

ciudad (tu palacio) y cercano a la costa. Cuando el turismo de clase baja se asiente, edifica hoteles de clase media (o alta sí tienes electricidad) cerca del yacimiento. Además del muelle y la playa, también puedes poner una piscina o un balneario.

ADMINISTRA

Los sueldos tienen que ser acordes con tu presupuesto. No es justo que le economía este boyante y los salarios por los suelos. Si entras en números rojos, el banco mundial te impondrá restricciones

Los alquileres de las viviendas no deben ser altos, pero tampoco gratuitos a no ser que sólo te importe la felicidad de los tropicanos.

El precio del ocio debe corresponder con él publico potencial y su economía. No es malo tener un bar gratuito y más adelante también liberalizar el cabaret.

A la hora de fijar los salarios es muy útil pulsar ALT + ratón para determinar un mismo salario en todos los edificios del mismo tipo (granjas, oficinas, etc.), también para los alquileres y precios de los servicios, y CONTROL + ratón para todos los trabajadores de la misma educación (requerida para el puesto, no la que tenga cada uno).

Es muy importante mantener cierto control sobre los puestos de trabajo disponibles. Al principio los camioneros te serán poco útiles, y puedes echarlos para que trabajen en otro sitio. Mantén sus casillas tachadas para que no se incorpore nadie más. También deberás seguir con atención a tus ciudadanos cualificados. En el anuario tu pueblo está censado por edad, origen, y claro está, educación. Comprueba que todos los tropicanos trabajen según sus estudios, ya que es una pena malgastar un universitario en una granja. Si se da el caso, échale e intenta que se incorpore a un trabajo de su altura. A veces los tropicanos son un poco cabezotas y prefieren un rancho a una central eléctrica con el triple de sueldo. Despídele un par de veces y si no déjalo por imposible.

Consulta los institutos y las universidades ya que normalmente los profesores estarán rascándose la barriga. «Tropico» necesita dos profesores por cada 100 habitantes, no contrates más de los necesarios a no ser que estés fomentando la natalidad desde las clínicas y prohibiendo los anticonceptivos. Si es así, contrata uno o dos más.

EDICTOS

Los edictos son ayudas muy útiles. Algunos elevarán los niveles de satisfacción de los tropicanos por un módico coste. Otros reducirán las amenazas de levantamientos pero aumentando el descontento de tu pueblo o de alguna facción en particular. Estos últimos promúlgalos sólo en situaciones límites.

POLITICA EXTERIOR

Debes pensar muy bien la estrategia a seguir con los dos bloques exteriores. El ministerio es algo muy útil, edifícalo en cuanto tus arcas te lo permitan. Al principio será positivo que te acerques lo más posible al bloque soviético, y cuando tus relaciones con ellos sean buenas les pidas ayudas para el desarrollo, con lo que las viviendas te saldrán a mitad de precio. Después cambia de chaqueta y acércate a los estadounidenses ►

Si se produce un golpe militar contemplarás como los soldados rebeldes y tus fieles disputan a tiros una encarnizada reyerta. De su resultado depende tu futuro



¿No hay ni una montaña en tu isla? No te preocupes, con el editor podrás levantar una cordillera si así lo deseas.



Un lago en medio de tu isla tampoco viene mal, pero ten cuidado ya que supondrá un obstáculo para tus habitantes.



¡Has ganado las elecciones! No tienes rival, pero... ¿seguro que han sido totalmente limpias y legales?

ya que sus ayudas te permitirán que las centrales eléctricas y los aeropuertos también te lleguen a costar hasta la mitad de su valor normal.

INMIGRACIÓN

Puede que «Tropico» necesite inmigrantes a granel o que tengas demasiada población para una isla tan pequeña. Ten cuidado con fomentar la emigración, ya que normalmente los primeros en irse serán tus trabajadores cualificados (siempre que tengas pleno empleo), por lo que más vale prevenir que curar, contén la inmigración antes que echar a tus tropicanos de su propio país. Lo más lógico es al principio dejar entrar a todo inmigrante que llegue en un carguero. Cuando tu población ronde los 200 ó 250, permitir la entrada sólo a trabajadores cualificados ya que es realmente lo que necesitarás para impulsar las industrias, medios de comunicación, clínicas, etc. La superpoblación es peligrosa ya que tu pueblo puede morir de hambre si no hay suficientes granjas para abastecer a todos los habitantes. Cuando tu consejero te informe de la existencia de una carencia de alimentos, cierra Trópico a la inmigración, recoloca a algunos trabajadores en granjas y desactiva el edicto: alimentos para el pueblo.

MANTENTE INFORMADO

Consulta el anuario: En él están las respuestas a todas tus preguntas. Consúltalo por lo menos dos veces por año (el tiempo se parará mientras lo haces) para saber a quién debes temer, a quién apoyar, cómo satisfacer a tus queridos súbditos, qué empresas te reportan mayores beneficios etc. Ante todo, sé un presidente bien informado. Es básico para que lleves a buen puerto tus objetivos.

¿Qué tipo de presidente quieres ser? Aquí reside la verdadera gracia de «Tropico»: La configuración de tu personalidad. En el manual y a la hora de seleccionar los rasgos de tu personalidad se te informa de los beneficios y desventajas que se derivan de las diferentes características que elijas. Puedes ser un santo varón, bueno con su pueblo, intelectual, o encarnarte en un mafioso pendenciero que elimina sin remordimientos a sus adversarios.



Puedes ser amigo de todas las facciones o decantarte claramente por una o dos. Si eliges ser un estudioso de la Biblia, que ha ascendido al poder por tus valores familiares, eres incorruptible, comprensivo, un fanático religioso y además irascible, tendrás el apoyo incondicional de la facción religiosa y en contra a los intelectuales. Aquí no hay consejo posible, tú decides, presidente.

RECOMENDACIONES PARA LOS OBJETIVOS FINALES

–Un lugar en la historia: Para esta opción te serán especialmente útiles los consejos generales. Debes tener en consideración todos los aspectos del juego: la felicidad de tu pueblo, la economía, la construcción y la inversión en tu retiro. Es vital conseguir estabilidad para poder trabajar lo mas cómodamente posible. Analiza las facciones y favorece a quien más distante esté del gobierno.

Construye inteligentemente respetando el medio ambiente, acrecentando la edificación en las zonas con menor vegetación y repoblando, si es necesario, aunque es caro y no agrada tanto a los tropicanos. Haz que la inmigración al principio sea de puertas abiertas, pero cuando llegues a superar los 150 habitantes, redúcela dejando entrar sólo a inmigrantes cualificados.

–No te preocupes, sé feliz: Te debes a tus queridos tropicanos. Mantén siempre activado los edictos alimentos para el pueblo y antibasuras, y ten bastantes granjas de maíz. Construye bloques de vecinos, con alquiler gratis (mientras tus arcas te lo permitan), pero en cuanto puedas sube a apartamentos de lujo. No les hagas trabajar mucho (menos en los peones, activa la opción "despacito y buena letra") y sube los sueldos poco a poco, pero constantemente. Olvídate de la cuenta suiza. Haz que las atracciones más básicas sean gratuitas. Edifica iglesias y clínicas ya que si no los pobres tropicanos tendrán que rezar solos y se morirán. En esta opción los institutos no son tan básicos. Debes tener suficientes trabajadores cualificados para las empresas y servicios que tengas, pero ya sabes que a mayor nivel de formación, más sueldo y más expectativas de vivienda, ocio, etc. No te aventures demasiado con las industrias de transformación, ya que darán mas fuerza a tu economía pero también más inestabilidad. Examina tus recursos para saber qué industria te da más garantías. Aprovecha los yacimientos minerales.

El turismo también es secundario, poténcialo sólo con una buena situación económica. Construye periódicos y emisoras de TV y radio, ya que apoyarán la sensación de libertad. Cuando tu popularidad esté en alza, convoca elecciones anticipadas.

Podrás convocar elecciones siempre que quieras, con un intervalo de dos años. Tu pueblo las reclamará cada siete u ocho años. Aprovecha tus momentos de mayor popularidad, puede que si esperas, y la situación empeora, tu competidor te aplaste




Un ciudadano será tu oponente en las elecciones. Intenta que consiga el menor numero de apoyos posible.



Si quieres desprestigiar a algún habitante en especial, acúsale de hereje y llevará esa carga sobre sus espaldas eternamente.

–Es el dinero el que hace al presidente: Suiza es un bonito país, ¿no? A quién le importa la felicidad de tu pueblo, te pueden derrocar en cuanto menos te lo esperes. Para engordar tu cuenta personal hay dos métodos principales, promulgar el edicto "permiso de construcción especial", y en los bancos, seleccionar "fondo presidencial para sobornos". Dedícate a construir, construir y construir. Y cuando te canses de construir ponte a ... construir bancos que te den dólares para tu retiro. Sólo intenta no sufrir un levantamiento, un golpe de estado, una invasión exterior o perder las elecciones. Sobrevive, y construye.

–Motor económico: Viva el capitalismo. Abajo el pueblo. Viva la productividad. Si este es tu objetivo, olvídate del ocio, la religión y la sanidad. La economía primaria sólo te servirá para alimentar a tus desfallecidos tropicanos y para extraer la materia prima de tu industria. Chequea la existencia de granjas, minas, y embarcaderos para proveer a las fábricas. Para exportar tus productos haz publicidad de los mismos, y ten muelles suficientes para trasladarlos. La central eléctrica será básica para mejorar las industrias, y las carreteras para que tus trabajadores lleguen pronto al trabajo. Lógicamente tus empresas serán tiendas de esclavos y los sueldos serán bajos para que la economía sea boyante.

Debes planificar bien el turismo. No lo mezcles. Comienza con turismo de clase baja cerca del núcleo de tu ciudad y pon una o dos playas, nada más. En la otra punta de tu isla despliega una buena red turista de clase media-alta. Un muelle es importante para que lleguen los turistas. También coloca dos playas, piscina, y balneario. Aprovecha el yacimiento arqueológico (si es que está) y elige la opción de folleto a cuatro colores, si no los turistas no irán.

–Sin plazo definido: No hay muchos consejos. Principalmente, disfruta, tómate tu tiempo, ve poco a poco, haz un seguimiento de ciertos ciudadanos influyentes. Juega con las grandes posibilidades que te ofrece «Tropico». Deléitate con las animaciones de los habitantes. Y cuando te canses, haz una autocrítica, y deja el cargo para que otro continúe tu labor. Eso sí, no olvides que aunque no tengas objetivos concretos sigues estando a merced de la opinión pública.

J.G.D.



En el ministerio ondeará tu bandera y también la de la potencia de la que recibes apoyo económico.

Punto de Mira

Tropico

- **CPU:** Pentium 200 MHz
- **RAM:** 32 MB
- **HD:** 820 MB
- **Tarjeta 3D:** No (Recomendada 16 MB)
- **Multijugador:** No

Compañía: **POP TOP SOFTWARE** Disponible: **PC** Género: **ESTRATEGIA**

Se busca Presidente

Dentro del género de los simuladores de gestión, «Tropico» trae un soplo de aire fresco situando la acción en una isla caribeña y dando al jugador la posibilidad de emular a un líder político con todas sus variantes.



Los muelles son las puertas de tu isla. Por ellos pasarán inmigrantes, y también turistas y mercancías.



La rebelión ha triunfado y tu palacio recibe el ataque de las tropas de los rebeldes. Pronto será destruido y todo habrá terminado para ti.

¡Presidente, presidente! Tu pueblo te espera. En «Tropico» encarnas al dueño y señor de una isla perdida en medio del Atlántico. Eres el nuevo presidente de la república, y lo que tienes que hacer es resistir en el poder un plazo determinado de años, y cumplir ciertos objetivos, como guardar algunos ahorrillos en tu cuenta suiza como pago de tu sacrificada labor (y por si tienes que poner pies en polvorosa). En tu mano, el control del urbanismo, salarios, alquileres, edictos, alianzas exteriores (¿qué te gusta más, la coca cola o el vodka?), y juego sucio, ya que puedes descalificar, sobornar e incluso eliminar a quien sea molesto para tu labor. En tu contra, la libertad de tus súbditos, que campan a sus anchas por la isla y que escapan a tu control directo, una estabilidad política bastante frágil y una economía inicialmente muy básica. Estos y muchos otros factores hacen de «Tropico» un simulador de gestión muy completo, bien ambientado (sobre todo si eres un amante de la música cubana), que engancha por su simplicidad inicial, y con una curva de aprendizaje bien ajustada gracias al tutorial (una opción muy recomendable) y a la campaña que dicho tutorial inicia. Además ofrece jugar escenarios prediseñados o configurar una partida desde el principio. Los gráficos 2D son graciosos, no muy complicados debido a la necesidad de mostrar las acciones de todos los habitantes de la isla, lo que explica la necesidad de un buen ordenador para que el juego sea fluido. Igualmente el sonido cumple con su función aunque no tenga mucha variedad. Lógicamente «Tropico» no ofrece una acción trepidante, pero puede adentrar a jugadores inexpertos en el género de la simulación de gestión. No es un juego demasiado ambicioso, y ahí reside su encanto. Pero se echa en falta historia, un guión, un desarrollo argumental... Nos habríamos conformado sólo con más escenas cinemáticas. Ya que, aparte de la magnífica secuencia inicial, algunas animaciones al promulgar los edictos y las escenas finales, todo lo demás se comunica por medio de mensajes, y la voz de tu consejero principal. Esto provoca al jugador cierto aburrimiento a la segunda o tercera partida. «Tropico» es, de esta manera, un juego poco emocionante. Al no recurrir a otros elementos (del mundo de la ciencia ficción o desgracias naturales, como en la serie «Sim City»), el juego pierde mucha intensidad con respecto a otros títulos de su género. En cualquier caso, los aficionados a la buena estrategia sabrán apreciar las numerosas virtudes de «Tropico» entre las que se encuentran el editor y la posibilidad de configurar la partida, que alargará la vida del juego.

Quizá es que estemos mal acostumbrados a que el universo al que nos llevan los videojuegos sea cada vez mas inmersivo. De todas formas, muchos agradecerán la falta de violencia explícita que muestra «Tropico», también algo poco habitual en el sector.

Adelante, sube al poder, y demuestra que no es tan difícil ser un buen Presidente.

J.G.D.



Tu cadena de televisión puede darte beneficios económicos pero sobre todo dará más sensación de libertad a tu pueblo.

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	80

El planteamiento es original, aunque no se ha exprimido a fondo. Se echan en falta más secuencias cinemáticas que ambienten el desarrollo del juego. Alcanza un correcto nivel tecnológico, aunque se necesita una buena máquina para disfrutar a fondo del juego.

puntuación total **70**

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Desármense y Pónganse Cómodos

Envainemos por un momento las ensangrentadas espadas, dejemos que los dedos de pies y manos se estiren sin las restricciones que botas y guantes les ponen. Pongámonos cómodos al menos durante unos momentos, y disfrutemos de la compañía de otros aventureros, y de sus historias.


WIZARDRY 8


NEVERWINTER NIGHTS

WIZARDRY 8

No hay mejor forma de reposar para un maníaco que compartir sus gestas con los compañeros ansiosos de vivirlas. De esta manera, recupera energías y sale, si cabe, con más ganas de conocer aquello que aquí le llega únicamente por la vista y la imaginación. Y es que es mejor que no te lo cuenten: lo que hay que hacer es estar allí; ir a Medeva, por ejemplo, asumiendo los poderes de invocación de seres para salvar la situación bélica con el imperio de los Orenianos. Me refiero, claro, a un nuevo y excelente JDR, llamado «Summoner», de esos que llevan meses en nuestra lista de promesas, y que por fin se ha materializado. Y de qué forma. Tiempo tendremos de compartir las vistas que tal juego nos propone.
Que no te cuenten tampoco lo que ocurre en Gael Serran, que seas tú el que trates de poner fin, armado con una espada mágica y ayudado por criaturas celestiales, a las artimañas del perverso Lord Cet, en «Wizards and Warriors». Y otro lugar paradisíaco que debes hollar con tus propios pies es el archipiélago de las «Evil Islands», de la mano de Zak: tres civilizaciones distintas aportarán su granito de arena en la búsqueda por conocerse a sí mismo de Zak, el protagonista.
¿Y qué decir de los Reinos Olvidados o de las Tierras del Norte? Son una visita obligada, que no se puede contar. Ahí están «Baldur's Gate» y «Icewind Dale», con «Heart of Winter», si preferís ambientes más gélidos. Asimismo, os recomiendo un conocimiento sobre el terreno de los que ocurre en Enroth, donde uno puede comprobar la gran responsabilidad que significa el poder cuando lo poseen seres inferiores.

Eso sí, de otros lugares habremos de conformarnos de momento con hablar y escuchar, pues aún no están disponibles para que nuestras piernas los caminen. La lista se incrementa día a día. En esta ocasión, hay que referirse separadamente al juego en que han comenzado sus trabajos los señores de Black Isle (los de «Baldur's Gate», para más señas): se llama «Torn» y poco más puedo añadir; eso sí, parece que abandonan por un tiempo el mundo de Dungeons and Dragons. Junto a ésta que desde ahora pasará a ser una ansiosa espera, continúan en la lista otros títulos de interés. Me refiero

HACE DIEZ AÑOS...

La reunión se abría con un monográfico sobre las armas que se pueden utilizar en los juegos de rol, así como sus tipos y características.
Un enorme recuadro se dedicaba a explicar cómo resolver el enigma de la habitación de las cuatro palancas en el cuarto piso de la torre del Dragón, en «Bloodwych». Con mapita incluido, por cierto.
«Elvira» seguía siendo el principal objeto de atención de los maníacos, aunque también se hablaba de «Dungeon Master» y comenzábamos a hacerlo de «Megatraveller».

CalabozoLISTA

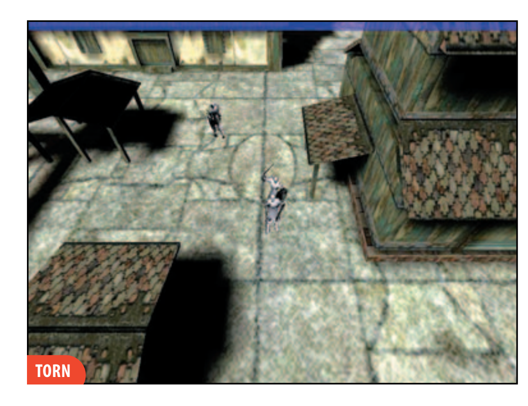
La tónica de este mes ha sido la falta de movimiento, contrariamente a lo que venía ocurriendo en las últimas listas, cuyos componentes pasaban del primer puesto al olvido, y de ahí volvían al trono, sin ningún tipo de rubor.
No ha ocurrido así en esta ocasión, ya que se puede constatar la solidez que demuestran los tres primeros en sus respectivos puestos. Así pues, continúa la lucha enconada entre «Baldur's Gate II» y «Wizards & Warriors», aunque en esta ocasión repite victoria el primero. Y como tercero en discordia se mantiene «Baldur's Gate».
Sí hay novedades en los otros dos puestos, para perjuicio de la saga «Might and Magic», que se ve completamente desplazada de los cinco puestos de honor, a favor de «Icewind Dale» (quizá por la reciente publicación de su ampliación, «Heart of Winter») y de «Darkstone». No deja de sorprender la aparición de este título, si no me equivoco la primera desde su publicación.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Wizards and Warriors
3.-	Baldur's Gate
4.-	Icewind Dale
5.-	Darkstone


DIABLO II. LORD OF DESTRUCTION


WIZARDRY 8


TORN

a «Wizardry 8» (que aparecerá de un momento a otro, por cierto) o a «Arcanum», «Arx», «Pool of Radiance», «Morrowind», «Dark Age of Camelot», «Neverwinter Nights», «Dungeon Siege», «Throne of Darkness»...
Con todo, es ahora momento de escuchar. Luego trataremos de vivirlo.

OTROS MANÍACOS

Comenzamos con Asier Barato, desde Elorrio, maníaco experimentado que tiene en su haber aventuras como «Lands of Lore II», «Might and Magic VII», «Baldur's Gate», «Dark Heart of Uukrul» o «Anvil of Dawn». Impresionante currículum, sobre todo si «Dark Heart of Uukrul» te lo acabaste solo. También juega al rol de tablero en El Señor de los Anillos, La llamada de Cthulhu y Vampiro: La mascarada.
No obstante, tiene problemas en algún juego. Por ejemplo, en «FallOut», del que se quedó completamente prendado cuando lo probó, pese a sus reticencias iniciales por no ser de temática medieval. Aunque ha terminado el juego, ha habido una misión secundaria que no ha podido concluir; en concreto, la consistente en localizar al espía que hay en la organización "Los seguidores del Apocalipsis". Pues nada, a ver si algún colega se anima y te echa una mano.
Consecuentemente con el disfrute obtenido en «FallOut», pregunta si le recomendaría «FallOut 2», a lo que debo responder que sin duda. Respecto a si se puede manejar a más de un PJ, le diré que así es: al protagonista se le unen compañeros que puedes manejar independientemente en los combates; el número de compañeros máximo que se unirán depende de las dotes de liderazgo del protagonista. Y en cuanto a si es un juego largo, hombre, todo es relativo: desde luego, es más corto que «Baldur's Gate» o «Might and Magic».
También tiene Asier un par de dudas en «Baldur's Gate», que paso a referiros. En primer lugar, no sabe dónde se encuentra el yelmo ni la capa Baldurian, incógnita que ya se ha despejado en pasadas reuniones: si no recuerdo mal, se hallan en el templo de Helm, en la capital de los Reinos Olvidados. En segundo lugar, es incapaz de encontrar el cadáver que anda buscando por la fortaleza Gnoll. Esta es más divertida, porque, si no me falla la memoria, no hay que "rescatar" a ningún cadáver, sino a la novia de uno de los héroes que se te une, el que te encarga la misión. Dicha novia se unirá al grupo una vez la rescates.
Termina Asier su intervención con los votos: Tres para «FallOut 2» (¿sin haberlo jugado?), dos para «Baldur's Gate» y uno para «Might and Magic VII».
Turno para Lucas Corso, quien se atreve a elevar una voz discordante refiriéndose a la necesidad de enigmas en los JDRs. Lucas opina que "no es obligatorio que en los juegos de rol (por lo menos en los que no son de ordenador) haya enigmas. Lo que es importante es que el jugador se sienta identificado con su personaje y lo pueda desarrollar tal y como él quiera, no que para abrir tal puerta tenga que colocar una moneda en el sensor de presión y enfocar la gárgola con una determinada luz..." Estoy de acuerdo: no es necesaria su existencia en un JDR de tablero. Pero en uno de ordenador, en que lo normal es jugar solo, si el diseñador no te proporciona retos, el juego resulta aburrido, sea de rol o de cualquier otra cosa. En un JDR, una forma de tener retos es que haya obstáculos, sean enigmas o combates, en el desarrollo del juego. Y estos deben repartirse equitativamente, no abusar mucho de uno, olvidándose de lo otro.
Lucas da todos sus puntos «Baldur's Gate II», porque le parece uno de los mejores juegos que ha visto en un PC. Por el contrario, no le gusta «Wizards & Warriors». Cree que "en general es bastante chapucero, aunque tenga gráficos bonitos. Me parece que el sistema de juego en primera persona para un grupo de 6 jugadores estaba bien hace diez años. El sistema de gano los combates si le doy rápido al ratón no es propio de juegos que pretenden emular a los juegos de rol de tablero, en los que la estrategia en el combate es algo fundamental. En rasgos generales me recuerda a los juegos de SSI Ravenloft y Menzoberranzan, que tenían el mismo sistema de juego y que sin embargo fueron ampliamente criticados (sobre todo el segundo) en esta sección". Ahí queda eso.
No olvidéis retirar vuestros atuendos y pertrechos del armario, donde en gran desorden han ido a caer. Y salid poco a poco, de vuelta a la aventura. El próximo mes, más.

Ferhergón


WIZARDRY 8


NEVERWINTER NIGHTS


TORN

¿Melancolía? no, miedo

¿Qué se esconde bajo este sugerente o aterrador título? ¿Por qué melancolía no y sí miedo? Tratemos de esclarecerlo: la melancolía hace referencia a una intervención que hice hará unos meses referente a mis deseos de que, algunos aspectos de los JDRs de toda la vida, se preservaran en los recientes. Sin embargo, un compañero va más allá de la melancolía, para llegar al miedo. ¿A qué? A que desaparezcan los JDRs. Uf, qué pesimismo. Pues sí, Juan José Benito nos comenta que tiene ese miedo. Según él, las compañías nos hacen creer que son JDRs, pero no son más que arcades en que los enemigos son de inspiración fantástica y que la historia que justifica la matanza es extensa. Son varias las características que, según Juanjo, apuntan a esta supuesta muerte anunciada:

-En la mayoría de los JDRs actuales no se puede crear el personaje: sólo elegir uno de entre los disponibles, o bien sólo se pueden cambiar detalles que en realidad no influyen en el desarrollo del juego en absoluto.

-Su dificultad sólo se basa en la extensión del juego o en los combates. Apenas hay enigmas o acertijos que entorpezcan el avance, y los que hay son estúpidos.

-Nuestros héroes parecen recaderos más que mercenarios, llevando paquetes (cualquier día nos mandan fregar la cueva en lugar de matar al dragón) que no tienen nada que ver con el juego.

Según nuestro pesimista colega, al JDR lo están matando precisamente estos pseudoJDRs. Añade que el Diablo y su legión de imitadores no son JDRs, como tampoco los de estrategia en un entorno medieval. "Y es que argumento de tipo medieval y fantástico no es lo mismo que JDR, por los nueve infiernos", concluye Juanjo.

Bueno, lo que yo creo es que el alegato de Juanjo nos llevaría irremediablemente a la discusión que hemos mantenido tantas veces, sobre lo que es o no un JDR, y en la que no tenemos espacio para entrar ahora. No obstante, sí apuntaré que personalmente soy más optimista, y que hemos conocido tiempos peores que los actuales.

Expansiones para Flight Simulator y Combat Flight Simulator

Vuela Como Quieras

Desde hace ya varios años la referencia absoluta para los aficionados a la simulación aérea tiene un nombre: «Flight Simulator». El producto recreativo más longevo de Microsoft ha sabido adaptarse a los cambiantes tiempos para ofrecer siempre los niveles de realismo más altos en la reproducción de las sensaciones aportadas por la aviación civil. Y no es una apreciación subjetiva. Los buenos niveles de ventas obtenidos a pesar de contar con un reducido target demuestran lo afinado del proyecto.

En un intento por aumentar expectativas a costa de atraer hacia su producto a los "pilotos virtuales" más belicosos nació «Combat Fligh Simulator». Aprovechándose del motor gráfico de la versión civil, «Combat Flight Simulator» introdujo la emoción de los combates aéreos, logrando un título más que recomendable tanto para los que disfrutan con los aviones en sí mismos como para los que prefieren la acción frenética.

Los dos simuladores fueron creados con la intención de ser abiertos, es decir, programas vivos que en cualquier momento pueden ampliar sus características (aviones, escenarios, misiones, etc.) además de compartir en muchas ocasiones modelos de aparatos o mapeados. Todo esto supone reducción de costes, de tiempos de programación y ampliación del número de posibles compradores... jugada perfecta. Esta característica ha sido tan apreciada por los seguidores de la saga que no han tardado en aparecer por la red parches caseros con nuevos aviones, esquemas de camuflaje, escenarios, etc. que han corrido como la espuma propiciando incluso recopilaciones comerciales. Sin embargo cuando un programa está tan abierto los controles de calidad se relajan y encontrarse algunos modelos informáticos de escaso parecido al original ha sido una costumbre demasiado frecuente. Por suerte también ha ocurrido que compañías enteras se han dedicado a suministrar a los usuarios expansiones de gran calidad aportando nuevas posibilidades para los usuarios de los dos juegos...

Los últimos lanzamientos de este último grupo han sido recogidos en estas páginas y como podréis comprobar abarcan un amplio e interesante repertorio.

R.L.P.

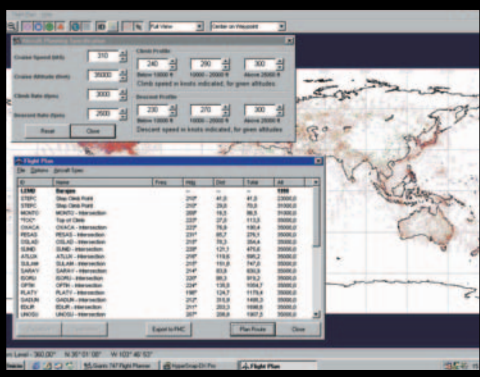
REAL AIRPORTS


La definición de los aeropuertos incluidos es excelente complementando los edificios con más aviones estacionados y vehículos en movimiento.


Además de varios aeropuertos extras esta expansión incluye modelos de Airbus que seguro que colman las aspiraciones de los aficionados.


La imagen habla por si misma de lo logrado de esta expansión a la vez que permite disfrutar de un Airbus en plena carrera de despegue.





Una de las mejores bazas de esta expansión es su excelente planificador de rutas. Con este añadido se puede cruzar el charco a gusto del consumidor.

La bella estampa del Jumbo se recorta contra el mar en una escena que parece sacada de una postal.

Se han recogido los colores de varias líneas aéreas aunque, eso sí, se echan de menos los de Iberia. Aún así el efecto es bastante realista.

REAL AIRPORTS

- Compañía: **JUST FLIGHT**
- Calificación: **MUY BUENO**

LO MEJOR: La reproducción de los aeropuertos y la actividad de las pistas.
LO PEOR: Definición pobre de los aviones

CPU: Pentium III 333 MHz (Pentium III 600 MHz REC.) • **RAM:** 64 MB (128 MB REC.) • **HD:** 483 MB • **TARJETA 3D:** Sí, 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta Sonido 3D REC.

Con unas especificaciones técnicas muy poco modestas esta expansión para «FS 2000» aporta siete nuevos aeropuertos (Gatwick, Houston, Zurich, Rio, Milán, Colonia y París-Orly) con un nivel de detalle excelente donde no se han escatimado medios para lograr el realismo más absoluto. El bullicio de las pistas es incesante tanto de aviones como de operarios e incluso se han recreado fielmente los movimientos de los pasillos de conexión del avión con la terminal.
Como complemento se incluyen cinco modelos nuevos de Airbus entre los que están los A319, A320, A321, A330 y A340. También se han añadido seis aventuras nuevas con los vuelos Colonia/Bonn–Paris Orly en un A319 de LUFTHANSA, Colonia/Bonn–Houston en un A330 de LTU, Houston–Río de Janeiro en un A340, Londres Gatwick–Milán Malpensa en un A321 de Alitalia, Milan Malpensa–Zurich en un A321 de Swissair y por último un Paris Orly–Londres Gatwick a bordo de un A320 de Airtours. Recomendable para todos los públicos, cuyos ordenadores se lo puedan permitir.

JUMBO 747–400 Special Edition

- Compañía: **FLIGHT ONE SOFTWARE**
- Calificación: **REGULAR**

LO MEJOR: El planificador de vuelos y el panel de mandos.
LO PEOR: Definición pobre del Jumbo

CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 450 MHz REC.) • **RAM:** 32 MB (128 MB REC.) • **HD:** 50 MB • **TARJETA 3D:** Sí, 8 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta Sonido 3D REC.

Muy bueno tiene que ser un producto como «747–400» para, ofreciendo un solo modelo de avión, justificar un precio tan holgado como el que posee este programa. Por desgracia no es este el caso y aunque en líneas generales no está mal, sorprende el poco cuidado puesto en algunos detalles del monstruo de los cielos. Es como si todos los esfuerzos se hubieran centrado en recrear un interior perfecto pero en el exterior se hubiesen ahorrado polígonos y texturas. Quizá para compensar se ha incluido un planificador de vuelo muy completo capaz de generar rutas muy definidas con sólo marcar aeropuerto de origen y destino. El funcionamiento de este programa es ajeno a «FS 2000» y los archivos generados se pueden cargar sin problemas desde el juego de Microsoft.
Por último destacar dos cosas buenas y una mala. En la parte positiva el excelente sonido (creado a partir de grabaciones originales de los motores) y el panel de mandos tan detallado y virtual casi en los 360 grados. En la otra cara de la moneda está un control demasiado dócil como para ser realista que sólo beneficia a los jugadores menos experimentados y que no concuerda para nada con uno de los aviones más grandes del mercado.
Recomendable para los fans del modelo de Boeing.

777–200 Professional

- Compañía: **PHOENIX SIMULATION SOFTWARE**
- Calificación: **BUENO**

LO MEJOR: Definición interior/exterior de los aviones
LO PEOR: Sólo incluye los colores de 5 aerolíneas

CPU: Pentium II 266 MHz (Pentium III 450 MHz REC.) • **RAM:** 32 MB (64 MB REC.) • **HD:** 250 MB • **TARJETA 3D:** Sí, 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta Sonido 3D REC.

Con un precio menor que la expansión anterior y con un solo protagonista como aquella los resultados logrados con «777–200» son bien diferentes. Allí donde «747–400 SE» no llegaba por falta de realismo, definición o imaginación, esta ampliación llega con una labor de documentación muy escrupulosa que eleva las dosis de realismo a cotas muy altas. Merece la pena destacar el buen trabajo realizado con los controles de vuelo (alerones, flaps, bordes de ataque, extensiones alares, etc.) completamente móviles así como el tren de aterrizaje que es de los más fieles y bien animados que hemos visto. Hasta las turbinas de los motores han merecido la atención de los programadores logrando dar la sensación de rugir al empujar los mandos. Lo mismo ocurre con el panel de control. La prueba definitiva de su calidad es comparar este panel con el que aparece en «FS 2000» del mismo modelo de avión... definitivamente no hay color.
Al igual que sucediera con la expansión del Jumbo, en esta también se recurre a la grabación de los sonidos reales de los motores para recrear perfectamente el estruendo de las turbinas Pratt & Whitney consiguiendo un efecto impresionante. ►



Un tablero tan detallado como el que exhibe la imagen no sirve sólo de adorno. La mayor parte de los equipos pueden ser utilizados directamente.





La exhaustiva comparación de los paneles de mando del 777 "de serie" (a la izquierda) en «Flight Simulator2000» y el que se ha incluido en esta expansión (a la derecha) no deja lugar a la duda sobre la calidad de este último.

AETI PROFLIGHT 2000



Los planes de vuelo de «Proflight 2000» son fácilmente importados por «FS 2000» lo que permite realizar vuelos a medida para cada piloto.



El menú de selección de aeropuertos de origen y destino es muy sencillo. El resto de variables también pueden ser configurados desde estas pantallas.



Una vez definida la ruta Proflight 2000 se encarga de hacer los cálculos para escoger rumbos, altitudes, escalas y cualquier otro dato relevante.

Como defecto más grave le vemos la ausencia de más aerolíneas con las que vestir nuestro reluciente «777-200». Recomendable para cualquier aficionado a la aviación civil.

AETI PROFLIGHT 2000

- Compañía: **SIMPILOT**
- Calificación: **BUENO**

LO MEJOR: La inclusión de voces con acentos hispanos.
LO PEOR: Relación calidad/precio

CPU: Pentium 166 MHz (Pentium II 300 MHz REC.) • **RAM:** 32 MB (64 MB REC.) • **HD:** 300 MB • **TARJETA 3D:** Sí, 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta sonido 3D REC.

Estamos ante una de las expansiones más curiosas ya que no añade nuevos escenarios ni aviones a «FS 2000». Su misión es recrear el interesante mundo de las comunicaciones de la aviación civil asignando diferentes voces a los controladores aéreos y a los demás aviones. Lo más interesante del programa es, sin duda, que contiene varios acentos diferentes, entre ellos los "hispanos", y que además resulta compatible con Game Commander, una aplicación que permite dar las órdenes de viva voz y mantener conversaciones con la torre, como si de un vuelo real se tratara y que viene incluida en «Proflight 2000» en su versión demo.

Como extra se incluye un FMC (Flight Management Computer) que se encarga de configurar todos los aviones instalados en «FS 2000» (tranquilos que incluye su propio tutorial...). También se ha añadido un copiloto virtual que se encarga de las comunicaciones y de otras funciones propias del piloto automático así como generador de planes de vuelo instrumental o visual que permite controlar múltiples variables tales como el tiempo atmosférico.

Recomendable para los perfeccionistas que quieran completar su «FS 2000».

> «Ultimate Airlines» es el complemento perfecto para «Flight Simulator» ya que en un mismo producto se ofrecen más de 250 000 planes de vuelo que recogen prácticamente todas las líneas ofrecidas por las compañías aéreas de la actualidad



ULTIMATE AIRLINES

- Compañía: **FLIGHT ONE SOFTWARE**
- Calificación: **BUENO**

LO MEJOR: Gran cantidad de rutas aéreas recogidas incluidas las españolas
LO PEOR: Que esté en inglés no ayuda mucho.

CPU: Pentium II 266 MHz (Pentium III 450 MHz REC.) • **RAM:** 32 MB (64 MB REC.) • **HD:** 35 MB • **TARJETA 3D:** 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta sonido 3D REC.

Estamos ante el complemento perfecto a «FS 2000» ya que en un mismo producto se ofrecen más de 250 000 planes de vuelo que recogen prácticamente todas las líneas ofrecidas por las compañías aéreas de la actualidad. Es muy complicado que una ruta real no se encuentre recogida en este producto con



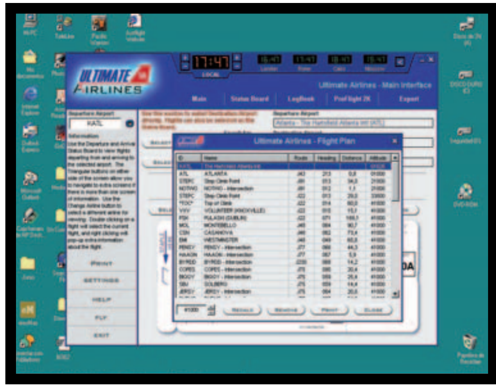
ULTIMATE AIRLINES



Una de las características más curiosas de «Ultimate Airlines» es, sin duda, la posibilidad de ver el panel de salidas/llegadas como si fuera un aeropuerto.



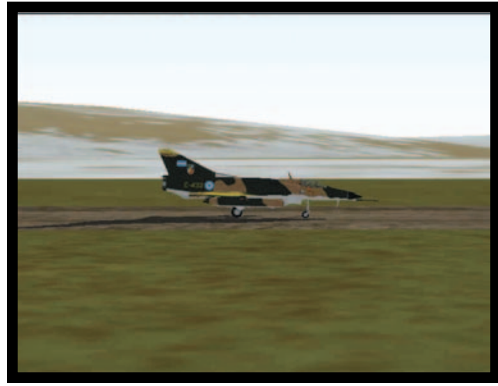
Esta expansión permite generar nuevas rutas aéreas o utilizar alguna de las que incluye. Obsérvese que crea incluso una tarjeta de embarque.



La integración de «Ultimate Airlines» con otros productos de Just Flight es total. Su complemento más apropiado es «Proflight 2000».



La definición de los aviones no es muy completa pero al menos «Harrier Jump Jet» permite disfrutar de los aviones utilizados por la Armada española.



La campaña de las Malvinas permite jugar tanto en el bando argentino como en el de la Royal Navy y utilizar los aviones de ambos contendientes.



La base principal de los aviones de la Royal Navy fue el portaaeronaves HMS INVINCIBLE, que se halla disponible en este título.

todo lujo de detalles lo que permite planificar unos recorridos a la medida de cada piloto virtual pero por si acaso hay una que el jugador desee hacer y no esté a su disposición también se ha añadido un planificador muy sencillo. Con unos cuantos clicks de ratón ya se puede disfrutar de una ruta personalizada. Tan realista es el programa que incluso se pueden escuchar las llamadas para embarcar o generar una tarjeta de embarque completamente exacta a una real así como comprobar fácilmente la lista de salidas y llegadas como si se estuviera físicamente en una terminal del aeropuerto.

Recomendable para pilotos de aviación civil frustrados que quieran tener en su ordenador un instrumento casi profesional para crear y probar cualquier ruta aérea del mundo.

HARRIER JUMP JET

- Compañía: **ALPHA SIMULATIONS**
- Calificación: **REGULAR**

LO MEJOR: Incluye todos los aviones de la contienda.
LO PEOR: Campaña enlatada. Paneles decorativos.

CPU: Pentium III 400 MHz (Pentium III 500 MHz REC.) • **RAM:** 64 MB (128 MB REC.) • **HD:** 141 MB • **TARJETA 3D:** 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta sonido 3D REC.

«Harrier Jump Jet» permite ser instalado tanto como ampliación para «FS 2000» como para «CFS» y «CFS 2». Esta versatilidad le hace muy recomendable tanto para los que quieran probar la sensación de volar con una nave VSTOL (Very Short Take Off & Landing: despegue y aterrizaje vertical/corto) como para los que quieran sumergirse en una de las batallas más intensas de las últimas décadas recogida en una campaña extra para «CFS» y «CFS 2» con 20 misiones adicionales. Por posibilidades no va a ser ya que a disposición del jugador hay 17

«Korean Combat Pilot» recrea uno de los conflictos menos habituales en las simulaciones aéreas y ofrece catorce nuevos aviones



variantes de Harrier (desde el prototipo P.1127 hasta los modernos AV-8B de los marines americanos pasando por las dos versiones de Harrier españoles que han actuado en nuestra Armada), helicópteros Sea King de la Royal Navy, Pucarás, Skyhawk y IAI Dagger de las fuerzas armadas argentinas. En cuanto a escenarios se recogen desde los portaaviones de la Royal Navy hasta los aeródromos de las islas Malvinas con sus defensas antiaéreas, edificios y vehículos.

Sus defectos se pueden resumir en la ausencia de una buena campaña dinámica que pudiera cambiar el curso de la guerra y en unos cockpit muy bonitos pero completamente inútiles.

Recomendable para los fans del avión de despegue vertical más famoso.

KOREAN COMBAT PILOT

- Compañía: **BLUE ARROW**
- Calificación: **BUENO**

LO MEJOR: Calidad gráfica.
LO PEOR: Panel de mandos totalmente decorativo. Interfaz poco adecuada.

CPU: Pentium II 266 MHz (Pentium III 450 MHz REC.) • **RAM:** 32 MB (64 MB REC.) • **HD:** 158 MB • **TARJETA 3D:** 16 MB (32 MB REC.) • **OTROS:** Tarjeta sonido 3D REC.

La guerra de Corea ha sido uno de los conflictos menos habituales en las simulaciones aéreas y para solucionar esta injusticia llega «Korean Combat Pilot». Esta expansión proporciona todo lo necesario para convertir «CFS 2» en un juego excelente que recrea la primera gran confrontación de cazas a reacción. En total «KCP» permite volar en 14 nuevos aviones entre los que están los P-51, Sabre, Sturmovik, B-29, Mig 15, P-80, Yak-9, F9F-5, Sea Fury, Fairey Firefly y Corsair y aporta además 20 nuevas misiones y dos campañas.

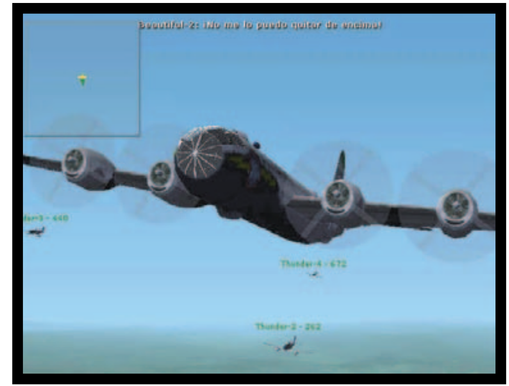
Lo más destacable de «KCP» es su excelente definición gráfica tanto en aviones como en escenarios y lo equilibradas que están las misiones recogiendo misiones de caza, bombardeo, escolta, etc.

Lo peor: seguir usando una interfaz de «CFS 2» de la 2ª guerra mundial en un juego de reactores y mantener un panel de mandos completamente nulo en interactividad.

Recomendable para todos los públicos.



Alineados en el borde de la pista se pueden apreciar Sturmovik de ataque a suelo junto a un Mig-15 con los emblemas norcoreanos.



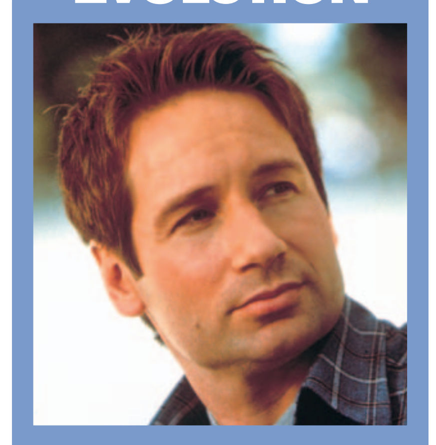
La impresionante apariencia de este B-29 escoltado por cazas P-51 es el preámbulo de un bombardeo estratégico al norte del paralelo 38.



En misiones de ataque a suelo los Il-10 Sturmovik norcoreanos consiguen resultados letales, como está a punto de comprobar este convoy.

Por Santiago Erice

EVOLUTION



Los alienígenas invaden la tierra

Los alienígenas han invadido la tierra. Vinieron en un meteorito que cayó en el desierto de Arizona y están evolucionando: comenzaron siendo unas simples células y se han ido transformando en seres más complejos e inteligentes, tan complejos e inteligentes que la humanidad está en peligro. La salvación depende de unas pocas personas: un científico caído en desgracia (David Duchovny, el de "Expediente X"), un profesor de geología que entrena a un equipo de voleibol (Orlando Jones), un bombero (Seann William Scott) y una epidemióga (Julianne Moore).

¿Es, entonces, "Evolution", una película clásica de ciencia ficción con extraterrestres invadiendo la tierra y mogollón de efectos especiales? La respuesta es: sí..., pero. Y el pero se llama Ivan Reitman, el director. Sabiendo que en su filmografía anterior se encuentran títulos como "Los cazafantasmas", "El pelotón chiflado", "Los gemelos golpean dos veces" o "Dave, presidente por un día" el enigma está desvelado, tiene forma de comedia y apuesta por la risa en la sala de butacas del cine.



TOMB RAIDER





Lara Croft, megaestrella del ciberespacio y del celuloide

Después de haberse vendido en todo el mundo cerca de 21 millones de copias de los diferentes juegos de «Tomb Raider», nadie duda que su protagonista, Lara Croft, es una megaestrella del ciberespacio. Ahora, convertida en un ser de carne y hueso por las explosivas curvas de Angelina Jolie (y, se supone, que también por su talento como actriz) además lo es del celuloide.

La tarea de la heroína en la película no es sencilla: sólo dispone de 48 horas para salvar al mundo de su destrucción. De más está decir que para alguien como Lara Croft es tiempo más que suficiente para viajar a lugares tan exóticos como Camboya o Siberia, conducir motos y canoas, practicar un puñado de artes marciales, pegar unos cuantos tiros y levantar la libido al personal. Todo esto y mucho más lo ha dirigido Simon West ("Con Air", "La hija del general").

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



La nueva fantasía animada de la factoría Disney se titula "El emperador y sus locuras", que en clave de comedia y con canciones compuestas por Sting, cuenta a pequeños y grandes la amistad que surge entre el príncipe Kuzco, un ser vanidoso y egoísta, y el campesino Pachá, un tipo de lo más bonachón. Sus vidas se juntaron cuando el primero fue convertido en una llama por la malvada diosa Yzma y terminó con sus huesos en la jungla. Kuzco, con la ayuda de Pachá, no sólo recuperará el trono, sino que se convertirá en una buena persona después de superar muchísimos peligros y aventuras.

Fantasías animadas de la Disney

MELON DIESEL



Hombre en el espejo

Y después de haber vendido más de 150 000 copias de su disco de debut, de haber compartido escenario con santones del rock como REM o Manic Street Preachers, y de haberse pateado la geografía española de cabo a rabo presentando sus canciones en directo; ya está en la calle el segundo álbum de Melon Diesel, "Hombre en el espejo".

Temas pop para guitarras que pueden empezar sonando acústicas y terminar distorsionadas (o viceversa), gritos de esperanza envueltos en melodías pegadizas (pero no tanto), genuino brit-pop (¿made in Spain?), historias de amor (y desengaño), rock para machacar los oídos (y baladas tiernas de vela encendida). En resumen, la realidad según la azarosa historia de un grupo de amigos que conoció muy pronto el éxito.

EL REGRESO DE LA MOMIA

Un ser tan poderoso y maligno como la poderosa momia de Imhotep no podía estar destinado a pasarse toda la eternidad en el British Museum (especialmente si tenemos en cuenta que la primera parte de sus aventuras recaudó 414 millones de pesetas en las taquillas de todo el mundo). Así que... diez años después de que el explorador Rick O´Connell acabara momentáneamente con ella, vuelve a la vida y para que la amenaza sobre el mundo sea todavía mayor, se ha despertado de su sueño otro personaje diabólico, el Rey Escorpión.

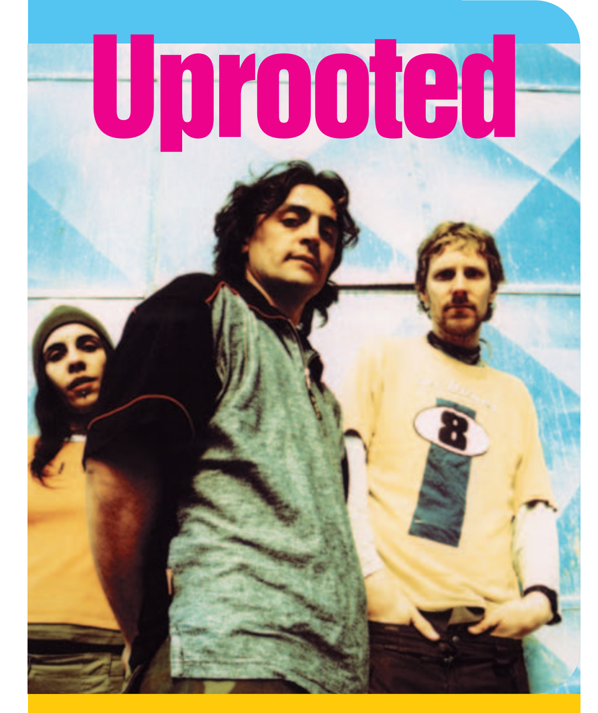
Contra tan terribles enemigos (y contra alguno más que se cruzará en su camino, como los esqueletos de los pigmeos caníbales o unos asesinos que no se quitan el turbante rojo ni para ducharse) volverán a luchar los héroes Rick O´Connell (Brendan Fraser) y Evelyn (Rachel Weisz), ahora casados y con un hijo de 8 años (Freddie Boath), tan intrépido como ellos. Y junto a ellos, otros personajes conocidos de la primera parte de la saga de la momia, cuyo papel vuelve a estar encarnado por Arnold Vosloo. Repite como director de esta peli de aventuras Stephen Sommers.





Diez años después... la aventura continúa

Uprooted



Con la aparición en el mercado de "Uprooted", el nuevo disco de Undrop, el grupo ha recuperado su independencia después de ser la "banda de Pepsi" y tras una experiencia no muy afortunada en una multinacional. Ahora se han inventado un sello, Gopal, para editar sus álbumes, y están la mar de contentos con la experiencia.

UNDROP

Los cambios en la nueva etapa de Undrop también afectan a la banda, ahora formada por Tomas Rundquist, Antonio Crespo y Laksmana. Y el resultado es una colección de canciones de esas que se pueden tocar solamente con una guitarra, pero que con los arreglos de la formación suenan a grunge, a reggae, a pop inglés, a psicodelia e, incluso, con la ayuda de un sitar, a música hindú.

GARIJO MAMBRÚ



Physis

Garijo Mambrú ha grabado su primer disco, titulado "Physis", gracias a una compañía, GPSmusic, que busca músicos a través de Internet. Y por ello, el contenido del CD presenta novedades: además de las canciones del grupo, incluye un videoclip, un resumen de la historia de la banda, algunas maquetas y cuatro temas en formato MP3.

Garijo Mambrú es un quinteto originario de Galicia cuyas fuentes e influencias se encuentran en el rock melódico más clásico que gusta practicar a formaciones americanas como puedan ser REM o Breeders. Canciones fácilmente tarareables, una dulce voz de mujer al frente (Xisela), el inglés como forma de comunicación y guitarras envolventes son algunas de sus señas de identidad.



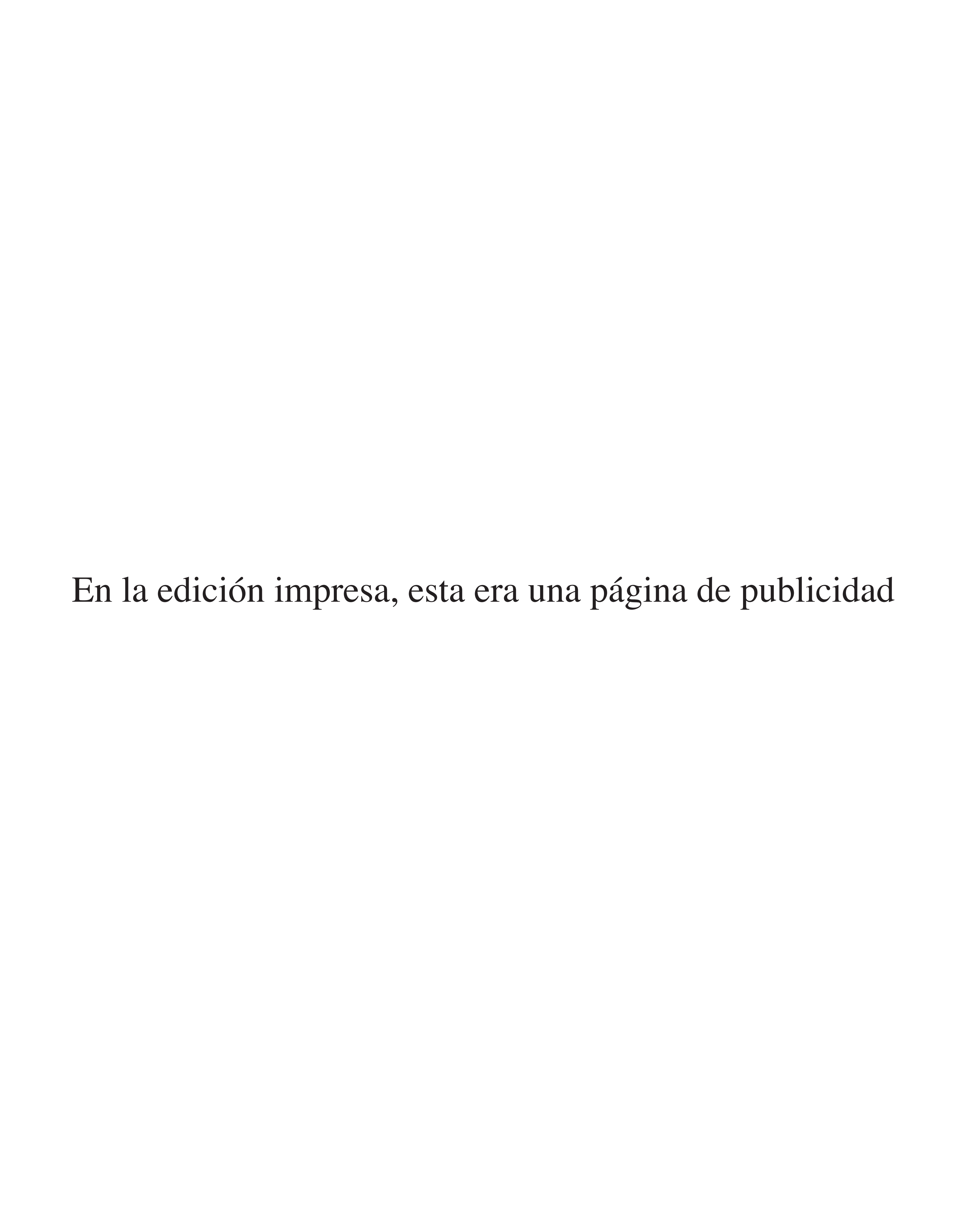
Una comedia de perros

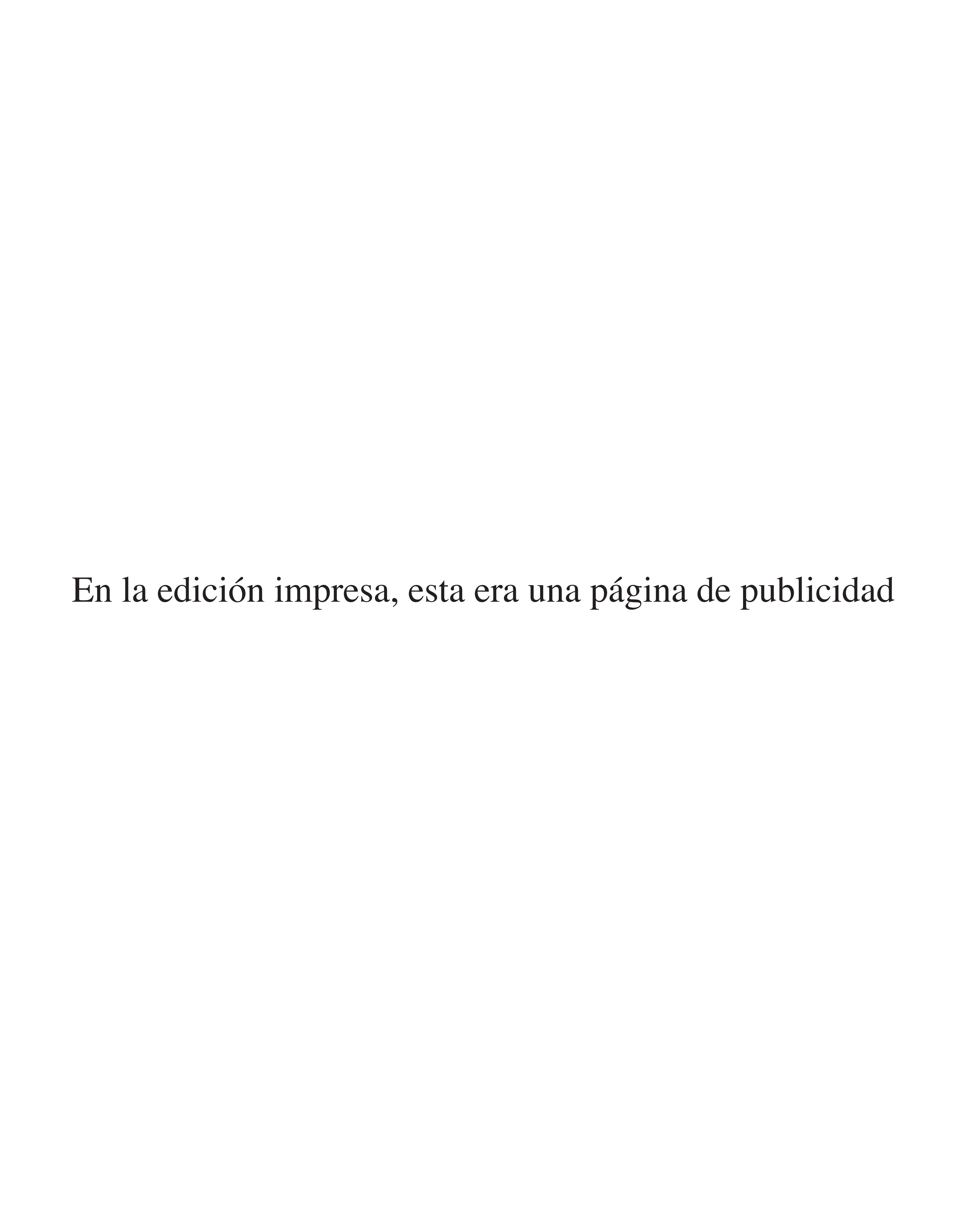
Intentemos poner un poco de orden en los personajes de "Spot", una comedia de perros. Está el chucho, que también es policía y que ha sido incluido en un programa de protección de testigos. Está el capo mafioso Sonny Talia, que quiere vengarse del can

SPOT

que siempre arruina sus planes criminales. Está el agente del FBI que también busca el perro, después de que éste se escapara del programa de protección de testigos. Está la chica guapa. Y está un cartero que se ha especializado en solucionar cualquier problema con los perros de las casas donde reparte la correspondencia.

Pues todos ellos juegan un papel en "Spot", una comedia con chistes de humor grueso, patochadas y golpes a mogollón. Dirigida por John Whitesell (conocido por su trabajo como realizador de la serie de televisión "Roseanne"), está interpretada por David Arquette, Leslie Bibb y Michael Clarke Duncan.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

PROBLEMAS CON BATTLENET

Me dirijo a ustedes, a los que siempre he considerado como la mejor revista del sector, para denunciar la situación que vivimos semana tras semana los usuarios españoles de «Diablo II», en Internet.



Sin ir mas lejos el otro día no nos dejaban entrar en el servidor europeo negándonos la posibilidad de jugar, además del lag, pérdidas de conexión, etc... que nos hemos acostumbrado a soportar.

En nombre de TODO el canal de "Diablo II ESP-1" os pedimos que publiquéis esta carta de denuncia esperando que al menos sirva para presionar a Blizzard y por una vez nos ofrezca un servicio digno.

Gracias por dedicarnos vuestro tiempo.

Baldurian_LW (e-mail)

No es la tuya la única carta que hemos recibido acerca de este problema; Alex García Rebull, por ejemplo, también nos ha enviado una airada protesta por los problemas que ha tenido para jugar al popular título de Blizzard. Desde aquí queremos manifestar nuestra solidaridad con todos los que han de padecer estos fallos y esperamos que vuestras quejas sirvan para que alguien reaccione y los ataje lo antes posible.

EL TAMAÑO DE LOS JUEGOS

Se han vuelto locos:

He llegado a la conclusión de que los programadores se han vuelto locos, si no, no se explica el exagerado tamaño que ocupan los últimos videojuegos salidos al mercado. Pase que algunos superen los 100 MB o que otros superen los 200 MB, todavía puedo instalarlos sin miedo a quedarme sin espacio, pero es intolerable que algunos («Vampire», «Project IGI», «Diablo 2», «Shadowman», «Mesiah», etc.) superen los 600 MB o más, llegando otros a 1.5 GB.

Señores, estamos hablando de simples juegos para pasar un buen rato, no de una aplicación donde nos vaya la vida de nuestro ordenador y sea imprescindible su uso. Yo no sé si lo que pretenden es que sólo utilicemos tal o cual juego, pero me dejan con la duda. Estoy de acuerdo de que con la capacidad de los discos duros actuales, podemos permitirnos juegos de mayor tamaño, pero si para almacenar datos tenemos el CD, ¿porque tenerlos en el ordenador? Es que como sigan con esta tendencia, ni un disco duro de 60 GB será suficiente para instalar un simple juego (miedo me da el día en que los DVD sean el estándar a seguir y todo salga en este formato).

A ver si algunos aprenden de otras compañías, que simplemente instalan lo necesario para jugar y dejan el resto en el CD. Así podríamos tener cientos de juegos instalados en el ordenador y no sólo uno. Y que no me vengan con la historia de siempre, que si los requisitos, que si esto, que si lo otro, los CD-ROM de hoy día son incluso más rápidos que muchos discos duros que tenemos instalados. Además, muchas veces es sólo una excusa para que no copien el juego (me parece muy bien), pero es que instalan todo el contenido del juego, y luego sólo hacen una comprobación del CD original (son unos chapuceros), cuando desde el mismo CD se puede arrancar el juego sin apenas pérdida de velocidad.

Y luego está el apartado de si el juego merece la pena, ya que te tiras 10 minutos instalando un juego, que tarda otro tanto en arrancar, para luego tener que borrarlo porque no te gusta; total, casi media hora perdida que se podría aprovechar de otra manera.

Bueno, siempre me queda el consuelo de que tengo todavía un montón de juegos antiguos que ocupan una mínima parte de mi querido disco duro y son igual o más buenos y adictivos que esos mastodontes de ahora, porque yo siempre digo lo mismo, lo importante no es la cantidad, sino la calidad, así que señores programadores, aplíquense el parche y a ver si se lo curran.

Un saludo a los jugones de buenos juegos.

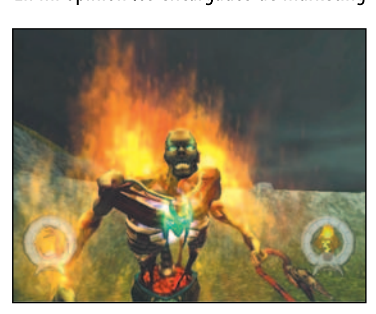
Fali (e-mail)

En cierto sentido tienes razón, no hay duda, en que en muchas ocasiones se antoja excesivo el tamaño que los juegos ocupan en disco duro, algo que resulta especialmente doloroso cuando tu tamaño de disco es escaso y te ves obligado a borrar un juego para instalar otro. Sin embargo, hay que tener en cuenta muchos otros factores que a veces hacen imprescindible este tipo de instalaciones. Y no es necesario entrar en análisis técnicos demasiados profundos, basta con recordar que en muchas ocasiones, como por ejemplo en el mencionado «Diablo II», estas instalaciones que parecen exorbitantes tienen como objeto evitar el cambio continúo de CD, algo que ocasiona una pérdida de tiempo mucho mayor que el acceso al disco duro o a la unidad de CD. Por otra parte, sinceramente, no parece muy serio tu argumento de que si el juego no es bueno pierdes media hora en instalarlo y desinstalarlo. Si verdaderamente el juego no te gusta lo que debería preocuparte es el desembolso económico realizado por él, ¿no?

SHADOWMAN DEJA EL PC

Hola amigos, leo vuestra revista desde hace unos siete años y es la primera vez que os escribo, pero creo que esta vez se hace necesario. El motivo es muy claro y creo que no voy a ser el único en escribiros para hacer notar mi decepción por la decisión, creo que totalmente equivocada, de los creadores de «Shadowman» de sacar la esperadísima segunda parte solamente para PlayStation 2.

En mi opinión los encargados de marketing



de la empresa no tienen ni idea de lo que supondría para sus bolsillos sacar la secuela en PC y después donde toque, pero en PC se hace imperativo. ¿Cuántos de los que tienen una PS2 en este país se van a gastar 10 000 ptas. (60.1 euros) en un juego? ¡¡¡Por favor, si la tienen para ver películas en DVD!!!!

Un saludo a todos vosotros y a los compañeros lectores de vuestra revista.

Morpheo (e-mail)

Efectivamente es una lástima que la continuación de un juego de tanta calidad como «Shadowman» no vaya a aparecer en formato PC, por el momento, decisión que parece inamovible. Y aunque hemos de suponer que la compañía responsable tiene sus razones para tomar esta decisión, quizá relacionadas con esa costumbre de negociar la exclusiva de un juego para una plataforma en concreto, no por ello nos sentimos menos defraudados. No obstante, la afirmación de que los usuarios de PS2 sólo



quieren la consola para ver DVD, se nos antoja bastante peregrina. Muchos, de eso estamos seguros, le darán esa aplicación como un extra a la posibilidad de jugar, que se supone que es lo básico. Y no dudamos de que en las ventas ese factor tenga también mucho que ver. Pero si se usará tan sólo para ver películas en DVD, lo más lógico sería comprar un reproductor de DVD, que los hay bastante más baratos que una PS2.

REVISTA

BLACK & WHITE (DE NUEVO)

Hola amigos de Micromania, sólo quería deciros que estoy encantado con el juego «Black & White» y que las opiniones aparecidas en el número 75 no se tendrían ni que haber publicado, ¿cómo pueden criticar de esa manera un juego sin siquiera haberlo probado? Además en el número 74 queda bien claro, no es EL juego perfecto, sino UN juego perfecto (yo entiendo que en su categoría) y es normal que no le guste a todo el mundo; y lo que dicen acerca de que el juego perfecto le tiene que gustar a todo el mundo es totalmente imposible, sino el mundo seria terriblemente monótono, todos con los mismos gustos... Yo como lector os apoyo y os felicito por la revista, seguid así.

Gerard Sánchez (e-mail)



Gracias, Gabriel, por tu carta. Esperamos que nuestra opinión acerca de esta vieja polémica quedara suficientemente clara en el número 75, así que no vamos a volver sobre ella; solamente queremos recalcar que la revista sigue, como siempre, abierta a cualquier lector que quiera dar su opinión acerca de éste o cualquier otro tema, tanto si es positiva como negativa, mientras se argumente con claridad.

IMÁGENES EN EL CD

Hola amigos, lo primero que quiero deciros es que me encanta vuestra revista y que me la leo enterita, y eso que a mi no me gusta leer revistas, pero lo cierto es que la vuestra me hipnotizó gracias a la guía de «Messiah» (mi juego favorito) que publicasteis.

Me gustó mucho el nuevo personaje para

«Black & White» que introdujisteis en vuestro CD y me gustaría que pusierais poco a poco más personajes para este juego así como para «Baldur´s Gate» y «Baldur´s Gate II». Por otra parte me gustaría saber cómo sacar a mi personaje de «Baldur´s Gate» e importarlo al dos con todas sus armas y pociones.
También me gustaría que pusierais en vuestro CD imágenes de los personajes de los juegos, como los dragones de«Baldur´s Gate» que ponéis en la revista, o las imágenes de «Blade» o de «Messiah».

Paco (e-mail)

Actualmente no tenemos prevista la publicación de nuevos personajes para los juegos que mencionas, pero tampoco lo descartamos para un futuro cercano. En cualquier caso te recordamos que en la página web de Electronic Arts España (www.electronicarts.es) puedes encontrar todos los personajes que han aparecido para «Black & White», que han sido ya varios.
Con respecto a las imágenes que mencionas, sucede que no es lo mismo tener los derechos de reproducción que los de distribución, aunque, si te sirve de consuelo, algunas de ellas las puedes encontrar en los sitios web de las compañías responsables de los respectivos juegos.

JUEGOS DE REGALO

No me gusta hacer la pelota, pero de verdad vuestra revista es muy buena, realmente buena, no sobra nada. Creo, eso sí, que le podría faltar un pequeño detalle. Hacéis una referencia muy buena de los juegos antiguos en ese pequeño comentario que realizáis cada mes de la revista de hace 10 años, pues bien, lo que podrías hacer es suministrar, como regalo de Navidad o de Reyes, el mejor juego de hace 10 años según la crítica de aquella revista. Así podríamos disfrutar de esos juegos que actualmente ya no se ven en el mercado, y que son muy difíciles de encontrar.

David Jiménez (e-mail)

Gracias por tus felicitaciones, David, pero nos tememos que tu proposición presenta unos cuantos inconvenientes. En primer lugar, Micromanía nunca ha regalado juegos completos y aunque no descartamos hacerlo en un futuro, por el momento no tenemos planes de cambiar esa costumbre. Por otra parte, y esto es más importante, los juegos de hace 10 años plantearían bastantes problemas técnicos para su reproducción. Así, en muchos de los casos los derechos legales sobre ellos se encuentran en un estado difuso, siendo sus propietarias compañías que ya no existen o personas particulares de difícil localización. Además, no resultaría nada sencillo adaptar un juego diseñado para un 8286, un Atari o un Amiga para que funcionase en un Pentium 4 a un 1 GHz de velocidad. Eso sí, hemos de reconocer que tu idea tiene un encanto innegable, y que cuando escribimos la sección de "Hace 10 años" no podemos evitar sentir cierta nostalgia por aquellos fantásticos juegos,

CUESTIÓN LEGAL

Tengo una duda acerca de la legalidad del software en una situación determinada: Si yo compro un juego y, por seguridad, para mi uso único y exclusivo, le haga una copia, tengo entendido que es legal al 100% por ser una copia de seguridad de un software que he adquirido (corregidme si no es así). Pues bien, mi duda es la siguiente: imaginemos que hago esto y, por cualquier fatídico incidente, el CD original se estropea (no sé... supongamos que se me cae dentro de la freidora o lo muerde mi perro, o alguna de las cosas típicas que suelen pasar, ya me entendéis), entonces, ¿la copia de seguridad que me queda sigue siendo legal? ¿puedo utilizarla sin tener ya el original? (ya se que cuando se hace una copia de seguridad es para usarla y guardar el original en lugar seguro, pero vamos a poner la situación esta, aunque sea muy extraña).
Otra cosa, hace varios años encontré en un kiosco una revista con el logo de «Quake» en portada. Debido a su económico precio (con relación a las revistas de informática) decidí comprarla. Era el número 20 de Micromanía. Desde entonces, no pasa un mes que no me acerque al kiosco a comprarla. Me parece una revista excelente y no comparto para nada las críticas que os hacen del sistema de puntuación, de que estáis vendidos ni nada parecido. De hecho, suelo estar bastante de acuerdo con vuestras calificaciones (en especial con el 40 a «Star Wars: Battle for Naboo»), pero he de decir que «Black & White», en mi humilde opinión, no se merece un 100 ni por asomo. No creáis que soy uno de esos que se escandalizaron al ver dicha puntuación pensando "¡¡¡Catástrofe!!! ¡¡¡A los de Micromanía se les acaba de ir la cabeza!!!" ni nada parecido, lo cierto es que llevaba mucho tiempo leyendo pequeñas cosas, tanto en vuestra revista como en Internet, sobre ese juego y me pareció que tenía muy buena pinta. Cuando vi vuestro 100, dije: por fin, el maravilloso juego que todos esperábamos, y si lo dicen los de Micromanía, además; "... algo malo tendrá, pero no se lo encontramos..." afirmabais. Pues me lleve un gran chasco. Es cierto que el juego es espectacular visualmente, con un buen sonido y muy, muy original, pero se queda corto en jugabilidad. Es un poco tedioso según se avanza, y hay muchos espacios en los que no tienes nada que hacer. Yo no le daría nada más allá de un 80. En fin, pues nada más, solo felicitaros de nuevo por vuestra labor y daros las gracias por aclararme muchas cosas sobre muchos juegos cada mes. Animo, sois los mejores.

Masivi (e-mail)

En la situación que nos describes, y te podemos asegurar que por mucho que insistas no nos parece nada típico que el CD se te caiga en la freidora, sería perfectamente legal que jugaras con tu copia de seguridad. Si te quieres quedar más tranquilo, en caso de accidente puedes guardar los pedazos que queden del CD (o el CD frito, en su caso), para garantizar que eres poseedor del original, pero ni siquiera eso se nos antoja imprescindible.
Con respecto a «Black & White», una vez más, ahí queda tu opinión para que conste, pero te remitimos a unas cuantas cartas más arriba para que compruebes que, como ya hemos explicado en muchas ocasiones, en realidad todo se reduce a una cuestión de gusto, para los que, como todo el mundo sabe, se inventaron los colores.

HARDWARE

¿JUEGOS CORRUPTORES?

Hola amigos de Micromanía, os escribo esta carta para que me aclaréis un par de cosas. Mi hermano dice que los juegos "corrompen" el ordenador, ¿es cierto?, ¿qué es exactamente lo que hacen?, ¿y cómo se podría evitar?
Espero que me podáis aclarar estas dudas porque me temo que es una excusa que utiliza mi hermano para no dejarme poner juegos. También espero que vuestra respuesta ayude a otros en mi situación. Gracias.

Ander Ruiz (San Sebastian, Guipúzcoa)

Efectivamente, es cierto que la continua desinstalación e instalación de juegos puede llegar a afectar a un ordenador, al introducir y borrar ficheros, incluso en directorios críticos como el del sistema, pero de ahí a decir que lo corrompen hay bastante distancia. El caso es, como sucede con casi cualquier otro programa, cuando desinstalas un juego algunas de los archivos instalados no se eliminan y se quedan en el disco duro como "basura" que sólo sirve para ocupar espacio. En principio el tamaño de estos archivos no debería ser demasiado grande, pero si se acumulan sucesivas desinstalaciones sin ser localizados pueden llegar a ser un inconveniente. Por otra parte, el continuo trasiego de archivos provoca la fragmentación del disco, lo que puede redundar en una ralentización del sistema. Afortunadamente este problema no tiene una solución demasiado complicada; en principio bastaría con ejecutar los programas "Scandisk" y "Defragmentador de disco" con cierta frecuencia, y con procurar que no queden directorios vacíos perdidos. No queremos contribuir a las disputas familiares, pero jugar no es ni mucho menos tan peligroso para el ordenador como lo pinta tu hermano. Otra cosa sería que habláramos de peligro para tus estudios o para tu bolsillo…

PROBLEMAS GRÁFICOS

Hola amigos de Micromanía, os escribo para comentaros un pequeño problema. Hace no mucho amplié mi AMD K6 a un AMD K6 II 500 MHz y le puse 64 MB de RAM y una Voodoo3 2000, y desde entonces hay juegos que no me van. Un caso muy especial es lo que ocurre con «Age Of Empires II» y su expansión que antes me iba perfectamente, pero ahora no puedo jugar. Cuando lo ejecuto va bien, pero cuando estoy a punto de empezar cualquier tipo de partida excepto la primera de Gengis Khan el juego se sale a Windows y se pone la configuración de 256 colores. He probado a hacer de todo pero no hay forma de que el juego me vaya. Me ha pasado lo mismo con «Soldier of Fortune», pero afortunadamente «Diablo II», «Blade» y «Baldur's Gate II» me siguen funcionando. He estado pensando en formatear el disco duro, pero tengo dos discos duros (…)También me han dicho que puede ser debido a la tarjeta gráfica. Estoy desesperado, por favor, decidme qué debo hacer. Si se trata de la Voodoo, ¿he de cambiarla? También os quería preguntar otra cosa; entre tantos reportajes y fechas varias me he hecho un lío, así que, ¿para cuándo estará a la venta «Commandos 2»?

Enrique Castelló (Madrid)

Para empezar olvídate de formatear los discos duros porque tu problema está evidentemente causado por la tarjeta gráfica. Lo más probable es que no hayas instalado correctamente los controladores o que, en caso contrario, necesites una versión más moderna de la que dispongas en la actualidad. Deberías probar a reinstalar los controladores originales del fabricante, mediante el CD que acompañaba a tu tarjeta y si aún así tienes problemas puedes conseguir la versión más actualizada en el sitio web de la compañía que haya fabricado tu tarjeta. Si no dispones de acceso a Internet dírígete a la tienda en que te la vendieron y allí no deberían tener problema en proporcionártelos. En lo que respecta a tu preguntas sobre la salida de «Commandos 2», éste ha ido acumulando varios retrasos y dado que, en teoría, ya debería estar listo cuando leas estas líneas, por si acaso diremos que aparecerá "cuando esté acabado", que será lo más realista.

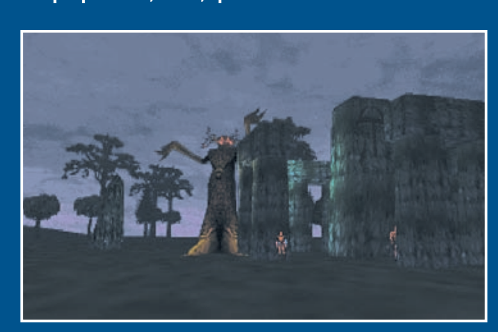
PUBLICIDADES ALTERNATIVAS



Tras varios meses ofreciendo las publicidades más osadas, este mes os traemos las más óseas, desde la colección de golpes mortales de «Legends of Might and Magic», hasta nuestro "delgado" amigo al que le han robado el carbono de su cuerpo en «C-12». Impresionables abstenerse.

COREANO SI ESPAÑOL NO

Sony Online Entertainment ha anunciado su intención de desarrollar un nuevo sistema de traducciones automáticas que permitirá a los usuarios de sus juegos online que hablen un idioma distinto del inglés comunicarse sin ningún problema. El primer programa que disfrutará de esta utilidad será la tercera expansión de «EverQuest», «The Shadows of Luclin».
Desgraciadamente, entre los idiomas elegidos por Sony para este proyecto no se encuentra el español y sí en cambio el francés, el alemán, el japonés y el coreano. Probablemente habrá un motivo razonable para que la compañía haya optado por no incluir un idioma hablado por varios cientos de millones de personas en todo el mundo, pero nosotros no podemos por menos que sentirnos ligeramente indignados.
Siempre podemos, en fin, aprender a hablar coreano...





OTRA RONDA DE CONVERSIONES



En lo que ya parece haberse convertido en una sección fija de nuestro sector, un mes más volvemos a informaros de la gran cantidad de acuerdos que han sido alcanzados para convertir películas en videojuegos. En esta nueva tanda las parejas película/compañía son «Men In Black» e Infogrames, «Tigre y Dragón» y Ubi Soft, «I.A.» y Microsoft, y «Shrek» y TDK. Es cierto que conversiones de este tipo se han realizado casi desde el principio de la historia de los videojuego, pero la acelerada frecuencia con la que se produce en los últimos tiempos parece indicar que las compañías de software han encontrado una fuente segura de ingresos y se resisten a soltarla. Al menos la entidad y el prestigio de prácticamente todas las compañías implicadas permite confiar en que las franquicias adquiridas serán utilizadas para producir juegos interesantes.



¿Cómo... soportar la impresión de ver a nuestra entrañable Larita hecha carne y hueso, sobre todo si son la carne y el hueso de Angelina Jolie?

¿Por qué... no siguen más compañías el ejemplo de Black Isle, que prepara una ampliación totalmente gratuita para su juego «Heart of Winter»?

¿Cuándo... va a aparecer de una vez, si es que lo hace, el prometido y tantas veces retrasado shooter en primera persona de la serie «X-Com»?

¿Dónde... se habían escondido los que anunciaban el fracaso de la nueva consola de Nintendo cuando anunciaban en el E3 su espectacular catálogo de futuros lanzamientos?

¿Cuánto... duraría la piratería de videojuegos si todos ellos incluyeran el, al parecer, infalible sistema de protección que introducirá Codemasters en «Operation: Flashpoint»?

LAMENTABLE

Este mes nos ha sacudido la noticia de la desaparición de Sega España tras el traspaso de todas sus operaciones europeas a Big Ben Interactive. A pesar de que las circunstancias hayan hecho inevitable esta decisión, han sido muchos años colaborando juntos como para que no nos sintamos tristes por su marcha. Desde aquí sólo podemos desear mucha suerte a todos los trabajadores de Sega España en esta nueva etapa.

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO? ORTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD



Escribo para criticar cierta publicidad del juego «Black & White» que he visto en el numero 75 de Micromanía. Esta publicidad, que todos habréis visto, consta de una pagina, mitad blanca y mitad negra, con la carátula del juego en el centro. Hasta aquí me parece de maravilla, porque yo soy de los que opinan que la publicidad cuanto más escueta mejor; así impacta más a la vista.

Pero lo importante es el texto, que supongo habrá sido ideado y escrito por un publicista (o como quiera que se llame a la persona que ejerce esa profesión). Yo no soy una maravilla escribiendo, es más, suelo tener muchas faltas de ortografía, pero que un juego que ha creado tanta expectación y ha obtenido un 100 de puntuación en vuestra revista tenga una publicidad que dice en letras bastantes grandes, y cito textualmente:

"Diles" a tus amigos que ya va a salir el mejor juego del año

"Diles" a tus amigos que no va a salir nunca cuando todos sabemos que esa "s" sobra muchísimo (lo he corroborado con mi profesor de lenguaje), creo que es un fallo grave y debe ser tratado con dureza.

Para mí que el publicista es de "Madrís", con todos mis respetos. Yo soy de Sevilla y soy de los menos indicados para opinar sobre el buen hablar, pero esto es una falta de ortografía o de fonética alucinante. Creo que un juego de estas características debería de tener una publicidad mas elaborada, la publicidad influye mucho y desde luego se me han quitado las ganas de comprármelo (no, es broma, habrá que echarle un vistazo algún día).

Que sepáis que sois la mejor revista del sector, acompañada, claro está, por vuestra hermana Hobbyconsolas. Seguid así.

Carlos Román Fernández del Ángel.

Efectivamente, Carlos, se trata de una falta de ortografía bastante gorda y además, como tú muy bien indicas, en letras bien grandes, para que nadie la pase por alto.

No es por echar balones fuera pero, a nosotros, como imaginarás, las publicidades nos llegan como una imagen ya compuesta y cerrada desde las compañías responsables, puesto que el producto lo anuncian tal y como desean, así que no está en nuestra mano modificar su contenido en ningún modo, aunque, como en esta ocasión, resultase bastante oportuno. En cualquier caso, no parece demasiado razonable tu demanda que por ser un juego con mucha puntuación ha de tener una publicidad libre de faltas. ¿No será más bien que toda la publicidad, sin excepción, debe evitar cualquier falta de ortografía? Al menos, eso parece lo más lógico.

En cuanto a tu arriesgada apuesta sobre el origen del responsable del anuncio, también se nos antoja un poco temeraria. Puede que sea de Madrid o puede que no y aunque, desde luego, no podemos decir que Madrid sólo esté lleno de académicos, que conste que mal se habla en todas las provincias de España.

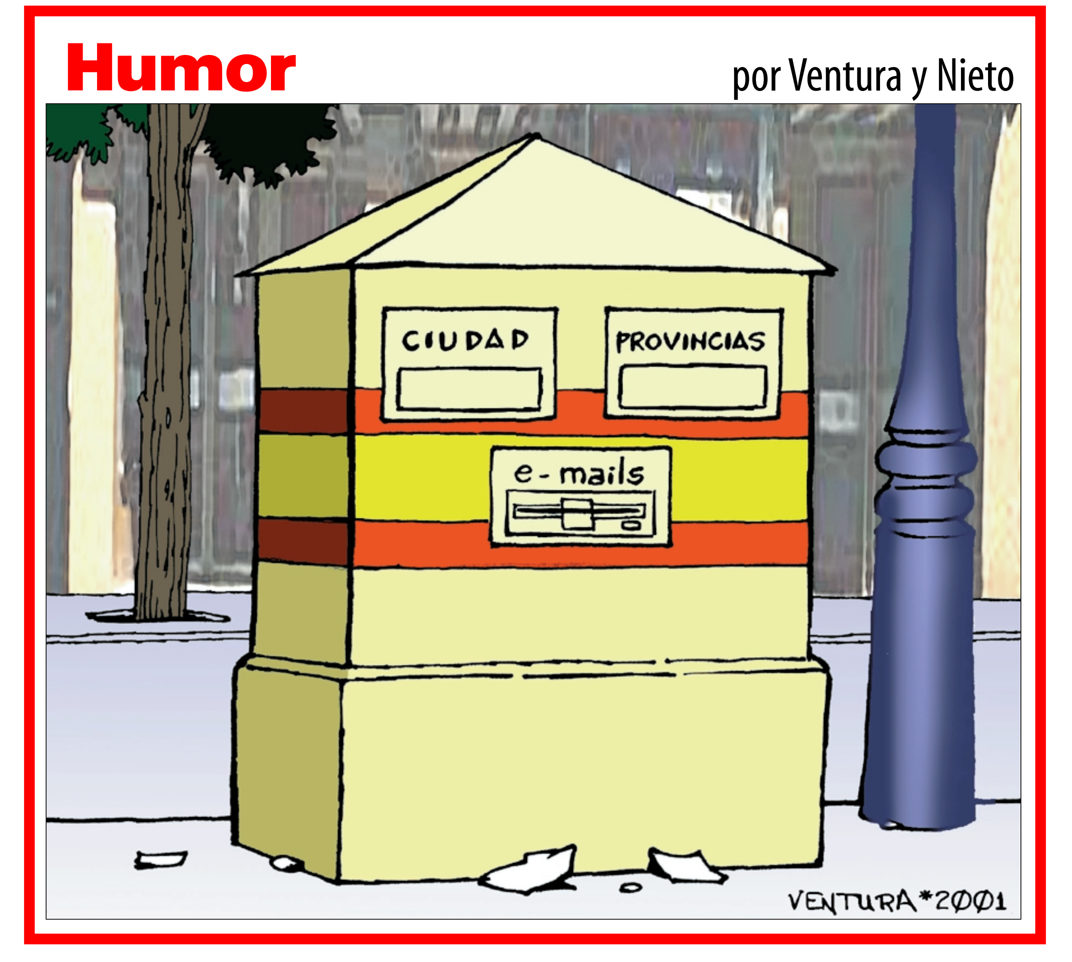


FORMIDABLE

Formidable nos parece la iniciativa de la compañía japonesa Nintendo que ha decidido fijar el precio de lanzamiento de su consola Gamecube en Estados Unidos en tan sólo 199 dólares (aproximadamente unas 40 000 pesetas). Este competitivo precio adquiere aún más valor tras haber comprobado en el reciente E3 la elevada cantidad de juegos de gran calidad que se están preparando para esta consola. Sólo nos queda esperar que Nintendo España mantenga la misma línea de precios económicos que su homóloga americana.

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



En el número 40 de nuestra revista la parte central de la portada estaba tomada por «Darkman», una estupenda mezcla de aventura y arcade inspirada en la película del mismo título y de la que os ofrecíamos la solución completa así como un enorme mapa desplegable. También tuvimos tiempo en aquel número para realizar un reportaje de Microprose, compañía que ya entonces pisaba con fuerza, y traeros las primeras noticias acerca de su simulador «F-15 Strike Eagle 2». Por último, el resto de nuestra portada estaba ocupada por «Atomino», un gran juego de puzzles basado en la formulación química, y «Brat», un arcade muy desenfadado del que también os ofrecíamos la solución y el mapa.

DONDE DIJE DIGO...

Por si el ambiente estaba poco caldeado entre las diferentes compañías de consolas, Ken Kutaragi, en una entrevista concedida al diario Financial Times se descolgó con las siguientes declaraciones: "Microsoft está acabada antes incluso de empezar. No tienen juegos. No comprenden la industria del entretenimiento. El procesador de su consola no es suficientemente rápido y sus gráficos son toscos." No obstante, tras consultarlo con la almohada debió considerar que sus palabras no habían sido muy afortunadas, porque en la rueda de prensa que concedió en su visita a Madrid se apresuró a aclarar que desea el éxito de todas las consolas, por aquello de que aumente el mercado. Cuando le interrogamos sobre sus declaraciones adujo que "habían sido sacadas fuera de contexto" y que en realidad él hablaba de "los problemas creativos que iban a tener los equipos desarrolladores de juegos para Xbox". En fin, dicen que rectificar es de sabios, pero lo cierto es que a veces lo verdaderamente inteligente sería no abrir la boca.

Leadfoot

Arcade / Ratbag / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 300 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 40 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible DirectX (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Flecha arriba/abajo: Acelerar/Frenar.
Flecha izq./dcha.: Dirección.

Por los circuitos más sinuosos, pedregosos y resbaladizos deberás pilotar uno de los dos modelos motorizados que la demo te ofrece para intentar batir al resto de corredores. «Leadfoot» es un juego sobre la carreras en circuitos cerrados de arena con obstáculos de los enormes bigfoot y los bugies más rápidos. La demo permite correr una carrera eligiendo entre dos circuitos disponibles, así como entre la modalidad y dificultad de la misma. Además podrás hacer todo tipo de ajustes en el coche para conseguir un mejor resultado en las carreras. Como consejo, y para empezar, escoge un nivel de principiante que te permitirá adquirir soltura en el manejo de estos particulares vehículos con una conducción que resulta completamente distinta a la de cualquier coche comercial.

Tropico

Estrategia / Pop Top Software / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000/NT4 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 235 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Una isla llena de gente depositará toda su confianza en ti para conseguir sacar el máximo rendimiento a sus bellas playas y fértiles tierras. Todos esperan subir su nivel de vida gracias a tu fructífera gestión como máximo mandatario.



Startopia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 350 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 100 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Uno de los títulos que revolucionará el mercado de nuestro país está a punto de ver la luz, y para ir abriendo boca este mes podréis disfrutar de esta demo que permite jugar el primer nivel del juego y cinco tutoriales completos. La demo se encuentra completamente en inglés y al principio de la misma se marcarán los objetivos que habrá que cumplir para pasar el nivel. El argumento central del juego se basa en la construcción y gestión de un parque de ocio en medio del espacio. Para ello contamos con energía y robots trabajadores que irán aceptando y cumpliendo nuestros mandatos. De los beneficios del parque depende nuestro éxito. ¡Sácale un buen rendimiento a tus inversiones!

Un juego que está levantando polémica entre ciertos sectores de nuestra sociedad, y del que este mes podréis disfrutar de una demo completamente en castellano. Ésta permite jugar en un escenario el tutorial, lo que nos permitirá familiarizarnos con el control de los menús al mismo tiempo que nos marcará los pasos a seguir para realizar una buena gestión. Pero como no todo es de color de rosa, nos encontramos con un grupo de rebeldes que son completamente opuestos a tu régimen y que intentarán torpedear todas aquellas acciones y decisiones que pretendas tomar.

Technomage

JDR / Sunflowers / Infogrames

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 128 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible Direct X (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Dirección
Botón dcha.: Andar
Botón izq.: Golpear
Alt: Saltar
I: Inventario

Ambientado en mundos medievales fantásticos, llega «Technomage», un juego de rol donde tendrás que asumir el papel de un joven héroe capaz de vencer cualquier obstáculo para conseguir la paz en el mundo. La demo que podréis encontrar en nuestro CD permite jugar el primer nivel del juego, que además contiene una pequeña parte del tutorial para conocer el funcionamiento y los controles necesarios para el manejo del mismo. Se encuentra completamente en inglés aunque la versión que se comercializará en nuestro país estará completamente traducida y doblada al castellano.

PREVIEW

Galleon

Aventura/Acción / Confounding Factor / Virgin



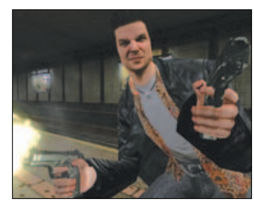

Uno de los títulos con un futuro más prometedor y del que se lleva hablando desde hace bastante tiempo está cada vez más cerca de ver la luz, para deleite de los aficionados a las aventuras con pinceladas de acción 3D. Una historia y tres protagonistas, donde la investigación, la acción y el romance estarán presentes. Tomando el papel del capitán Rhama Sabrier deberás ayudar a aclarar el misterio de los orígenes de una nave atracada en la ciudad portuaria de Akbah.




PREVIEW

Max Payne

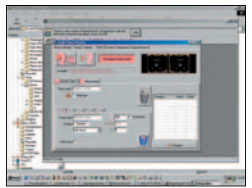
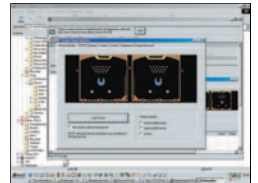
Aventura / Acción / Remedy Entertainment / Proein




Un policía secreto traicionado se ve obligado a huir de la mafia y de sus propios compañeros. Corren malos tiempos para él, y su cabeza ya tiene un precio. Una historia frenética llena de acción y con efectos especiales que nos recuerdan a la película "Matrix". «Max Payne» revolucionará el mundo de los videojuegos, poniendo una vez más de manifiesto que no todo está inventado.

ESPECIALES

Editor de niveles para Worms World Party

Al igual que hace un par de números, en nuestra sección de especiales del CD podréis encontrar un editor de niveles para el particular título de Team 17 «Worms World Party». Este editor se encuentra en inglés pero tiene un sistema de manejo muy sencillo e intuitivo, lo que facilitará la creación de escenarios y acciones para completar un nivel que luego podréis exportar de forma sencilla. Podréis manejar todos los parámetros que influyen en la construcción de los mismos, tales como el número de participantes por cada bando, vidas, armas, dificultad… Los gusanos peleones lucharán a partir de ahora en tu terreno.

Quake DeathMatch Classic para Half-Life




Junto con «Counter Strike», «Quake DeathMach Classic» supone uno de los mods más atractivos para los aficionados a los arcades 3D con más tirón de los últimos años. Este mod ha sido desarrollado por un equipo de Valve Software, los desarrolladores originales de «Half-Life», y recupera el estilo y la jugabilidad de las partidas multijugador de «Quake», sin duda de los títulos más representativos y que más han influido en esta parcela durante los últimos años. Las armas que se incluyen en el mod tiene un aspecto algo diferente de las que componen el juego de Id Software, pero responden de la misma manera y producen los mismos efectos sobre todos los rivales.



DEMO

Alone in the Dark The New Nigthmare

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Disparar
May. + cursores: Orientar linterna
S: Sacar linterna

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 500 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Open GL ó Direct 3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

Aventura / Darkworks / Infogrames

Tan esperado como terrorífico. Llega la cuarta entrega de la saga «Alone in the Dark», una vez más encarnando a Edward Carnby tendremos la oportunidad de enfrentarnos a todo tipo de personajes y también a nuestro propio miedo. Micromanía os ofrece en exclusiva esta demo completamente en castellano para que viváis los nuevos tiempos de una saga que marcó la historia de los videojuegos. En ella podréis recorrer uno de los niveles en la que la oscuridad será nuestro enemigo y aliado. Para completarlo, cuentas con una pistola, tu intuición y una linterna, que necesitarás en todo momento para poder avanzar por el escenario.

MULTIMEDIA

Tropico

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. En esta actualización se ha incluido un nuevo método de acceso rápido a las cámaras para poder visualizar en cualquier momento cualquier parte de la isla con tan sólo pulsar la tecla CTRL+numero, previa configuración. Los edificios se construirán ahora más rápido y ya no se podrán construir carreteras por el agua.

Sacrifice

Este archivo supone la tercera actualización desde que el juego viera la luz. Se han corregido numerosos bugs, y además se ha añadido la posibilidad de jugar a través del protocolo TCP/IP. Las partidas multijugador también han sufrido modificaciones al existir ahora un sistema de puntuación además de un modo observador.

No One Lives Forever

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.003. Con él se han solucionado diversos problemas encontrados en el desarrollo del juego, como la desaparición de determinados objetos y la no activación de algunas animaciones necesarias en algunas fases del juego. La conexión en las partidas multijugador también ha sufrido modificaciones al mejorar su estabilidad.

Tiger Woods PGA Tour 2001

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.2. Las mejoras de esta actualización vienen determinadas por los cambios en algunos puntos del juego, como la disminución de la posibilidad de aparición de niebla cuando esté marcada la opción de condiciones meteorológicas aleatorias. Además se han solucionado los problemas con el chatroom en las partidas online y los efectos en el hoyo 10 del juego. Los nombres de los jugadores en partidas online aparecerán a partir de la instalación de esta actualización.

Undying

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0. Este archivo sólo corrige los errores encontrados en las texturas del juego que se generaban en determinados escenarios y personajes de los distintos niveles.

Starcraft

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.08b. Con él se han solucionado los problemas que provocaban el cuelgue de los ordenadores cuando se dañaba una colonia mientras se producía la transformación de creep a sunken. Además se han corregido problemas de compatibilidad con algunos mapas.

Warcraft II

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.02. Esta actualización funciona exclusivamente con la versión BATTLE.NET EDITION. Con este archivo se han solucionado problemas en el juego a través de battle.net además de mejorar diversos aspectos de jugabilidad. A partir de ahora se podrá patrullar con el ojo de Kilrogg y no se podrá mejorar infinitamente las unidades.

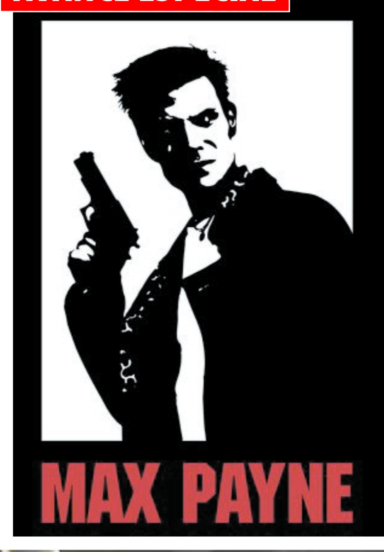
B17: Flying Fortress

Debido a una lamentable confusión por la que os pedimos disculpas, publicamos, ahora sí, la actualización de «B17: Flying Fortress».

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.0. Con este archivo se incluyen sustanciosas mejoras hasta el punto de haber retocado el motor gráfico del juego aumentando el realismo del mismo. La inteligencia artificial ha mejorado notablemente. Ahora ya no se podrá disparar a naves ocultas. La faceta multijugador tampoco se ha librado de los cambios, habiendo modificado el equipo inicial. Los problemas detectados con la pulsación de la tecla Esc ha sido eliminados.



AVANCE ESPECIAL



MAX PAYNE

Se han escrito ríos de tinta acerca de lo que sería «Max Payne». El próximo mes, Micromanía te avanza todo sobre el proyecto más esperado del mundo de la acción. Hablamos con Remedy y te enseñamos las imágenes más espectaculares de uno de los juegos que más van a dar que hablar en los próximos meses.

AVANCE ESPECIAL

STAR WARS: STARFIGHTER

Llega al PC y a Xbox, tras pasar por PlayStation 2. Pero, ¿qué se puede esperar de nuevo en estas versiones de uno de los últimos juegos de LucasArts? Te lo contamos en el número del mes que viene.

PUNTO DE MIRA

ALONE IN THE DARK

Ya lo tenemos y lo hemos jugado. ¿Quieres saber si «Alone in the Dark» es todo lo que has esperado? Descubre los secretos que encierra la vuelta al mundo del terror.

PUNTO DE MIRA

STARTOPIA

Mucky Foot nos presenta su última producción. Un atractivo cóctel que combina estrategia, acción y mucho sentido del humor. Descubre las especies que pueblan la galaxia de la diversión.

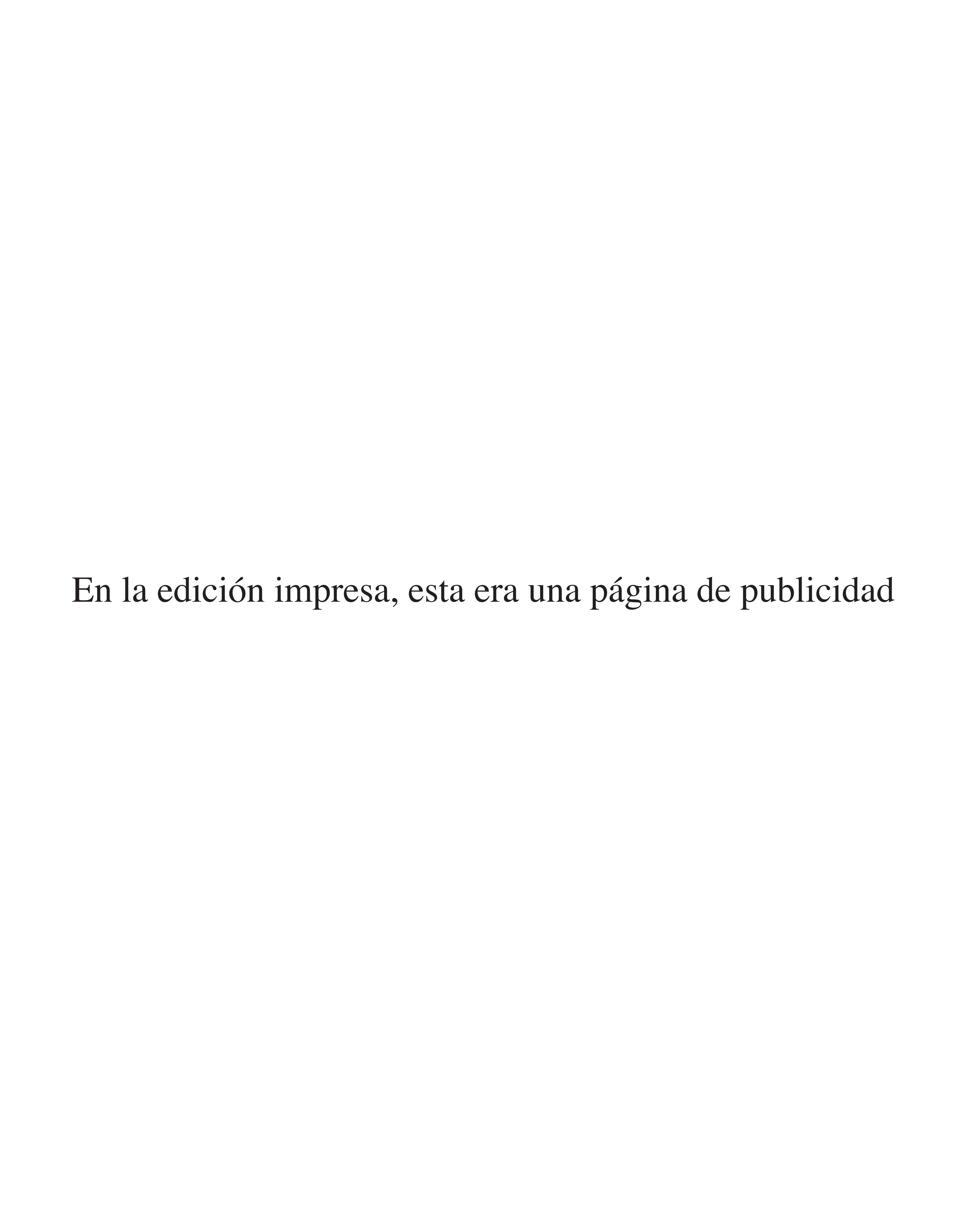
TALLER DE JUEGOS

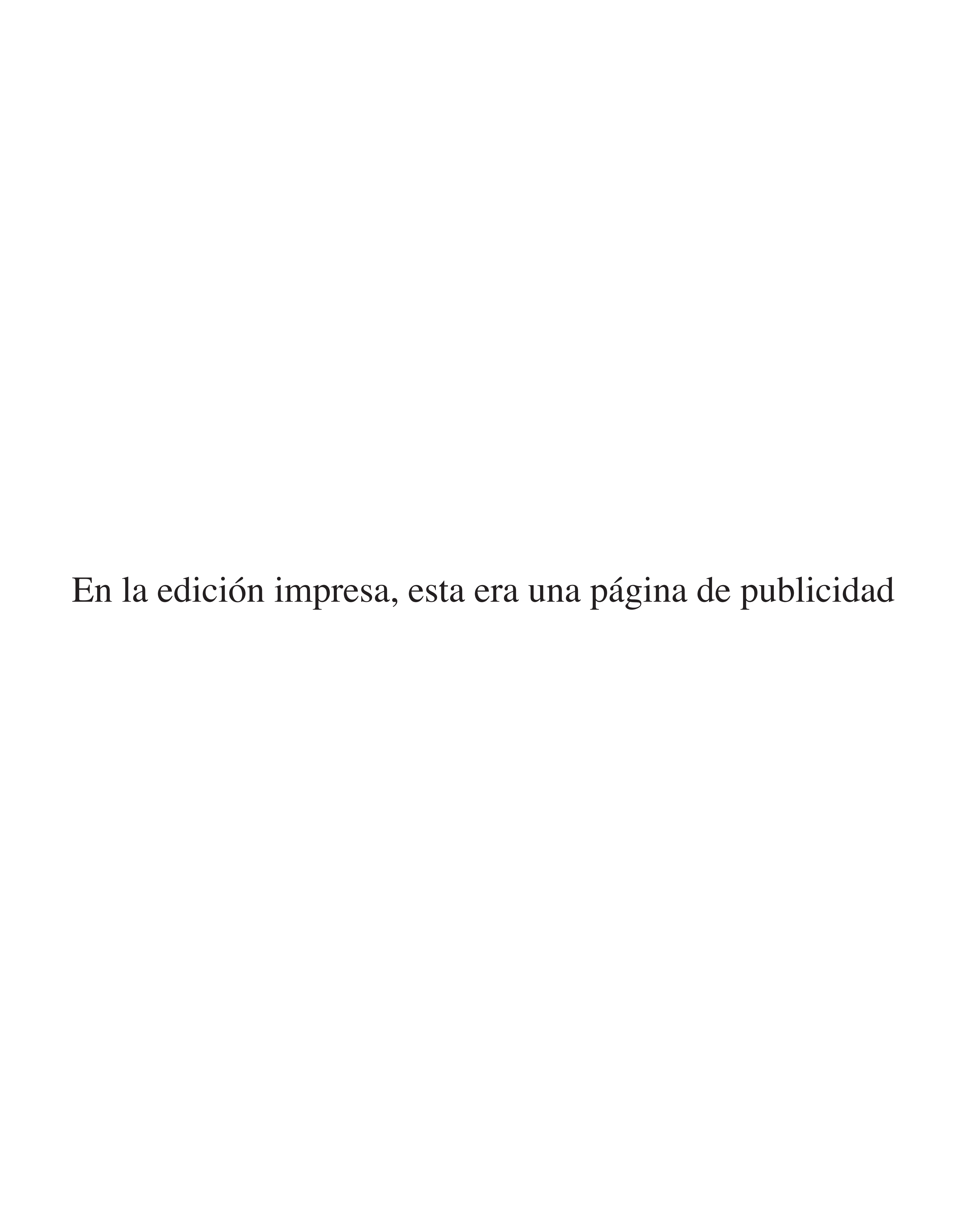
SCAPEX. ÚLTIMA ENTREGA

Concluye la serie dedicada a «Scapex», el editor de «Sacrifice». No te pierdas la última entrega, gracias a la que conseguirás imprimir a tus niveles un aspecto de lo más profesional.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

Número 78

SUPLEMENTO ESPECIAL

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ACCIÓN • ESTRATEGIA • ROL • AVENTURA • SIMULACIÓN • ONLINE

EXPLOSIÓN DE NOVEDADES

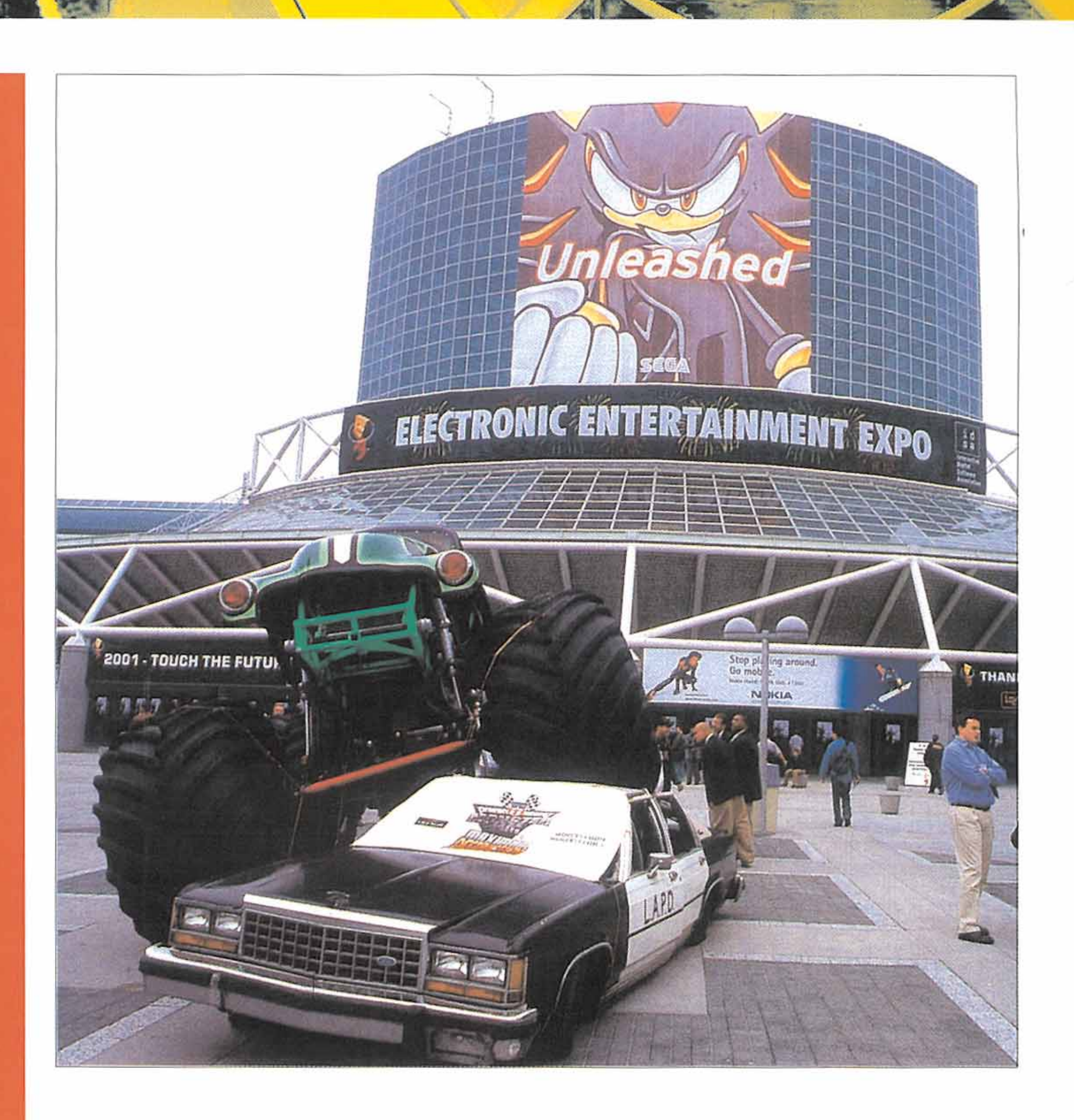
TODOS LOS JUEGOS IMPRESCINDIBLES PARA DAR MARCHA A TU PC

EMPIEZA LA GUERRA DE LAS CONSOLAS: PS2, XBOX Y GAME CUBE FRENTE A FRENTE

LO MEJOR DE LA FERIA: EL E3 EN IMÁGENES

Un nuevo comienzo

Ha pasado la edición del año 2001 del E3. Y no es cuestión de recordar aquello tan manido de que "hablamos de la feria más importante a nivel mundial de la industria del videojuego", bla, bla, bla. Eso, aún siendo cierto, es algo que sabéis de sobra. Pero hay algo que ha hecho este E3 muy diferente de otros o, cuando menos, de la edición del pasado año. Durante los tres intensos días que ha durado la feria hemos visto casi de todo: desde lo más alucinante a lo más repetitivo. De lo sublime a lo burdo. Es normal. En una muestra que reúne a la gran mayoría de productores y distribuidores del mundo entero, siempre hay de todo, como en botica. Pero algo se mueve. Algo empieza a despegar en el mundo del videojuego, tras un par de años en que la transición producida por el cambio generacional en las consolas ha afectado, y de qué modo, a la producción y diseño de todo tipo de juegos. Por fin, las nuevas consolas se ven las caras. Pero, también por fin, después de un largo tiempo, se ha podido contemplar en una feria a verdaderos pesos pesados para PC, de esos que parecía que nunca acababan de salir y que tienen visos de animar el sector de los compatibles, cuando no de provocar pequeñas revoluciones. Todos los géneros han tenido representantes que, en unos meses, harán que los usuarios de medio mundo nos podamos llevar a los discos duros auténticas joyas de la programación. Pero, como siempre, hay una excepción. No por falta de juegos en sí, sino porque parece que la tendencia, ya acusada en los últimos años, parece irreversible: la simulación está de capa caída. Pocos, aunque realmente buenos juegos se han podido contemplar en este E3 en cuanto a simulación se refiere. Pero, ¡eh!, no pensemos negativamente. Precisamente, este E3 ha invitado a todo lo contrario. Y para comprobarlo sólo tenéis que pasar la página.

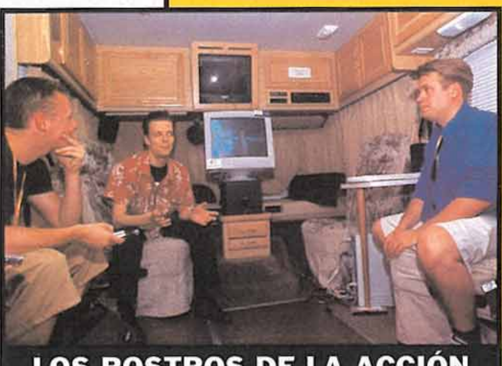


SUMARIO

3 LOS ROSTROS DEL E3
4 JUEGOS PC ACCIÓN
6 JUEGOS PC SIMULACIÓN
7 JUEGOS DE PC AVENTURAS
8 JUEGOS DE PC ESTRATEGIA
10 JUEGOS DE PC ROL
11 JUEGOS ONLINE
12 SELECCIÓN PC
16 NOVEDADES XBOX
18 NOVEDADES PS2
20 NOVEDADES NINTENDO
22 NOVEDADES SEGA



LOS ROSTROS DEL E3



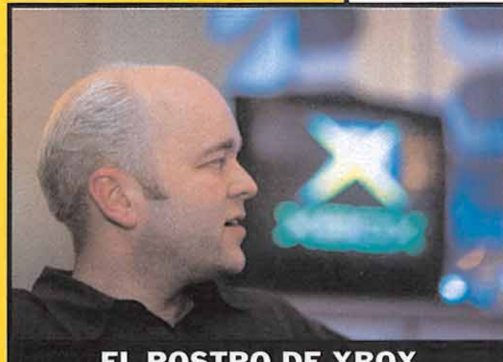
LOS ROSTROS DE LA ACCIÓN

Sam Lake (izquierda, de rojo; diseñador) y Petri Järvilehto (derecha, de azul; jefe de proyecto) cuentan los pormenores del juego que pretende llevar la acción en PC a lo más alto, «Max Payne» (pág. 4)



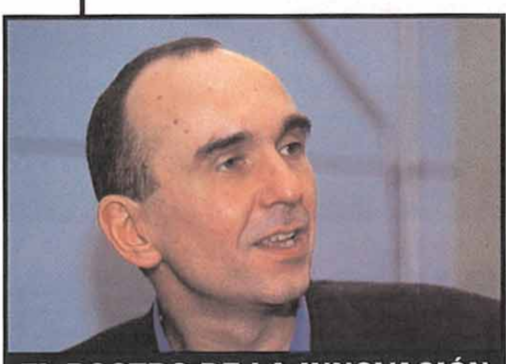
EL ROSTRO DEL JUEGO ONLINE

Scott McDaniel, miembro de Verant y productor de «Everquest», mientras comenta la nueva expansión en desarrollo para el juego, y todas las novedades que incluirá (pág. 11)



EL ROSTRO DE XBOX

J Allard tiene plena confianza en el éxito de Xbox y no afirma no tener ningún miedo a la competencia. Asegura que nos llevaremos más de una sorpresa cuando la máquina haga su aparición (pág. 16)



EL ROSTRO DE LA INNOVACIÓN

Peter Molyneux presentó a puerta cerrada uno de los grandes proyectos secretos de Xbox, «Project EGO». ¿Qué se trae entre manos el fundador de Lionhead? (pág. 16)



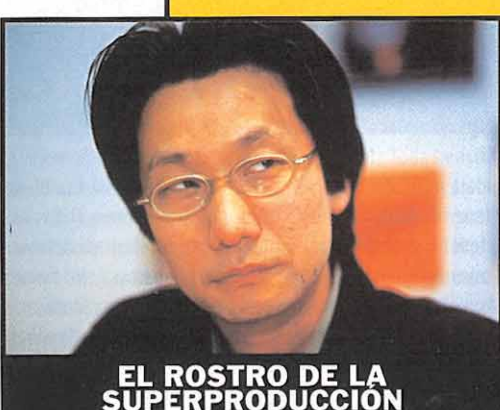
EL ROSTRO DE MICROSOFT

¿Se ha olvidado Microsoft del PC? No, según comenta Ed Fries, director de desarrollo de juegos de la compañía, que planea un futuro lleno de éxitos para los compatibles y para Xbox (pág. 16)



LOS ROSTROS DEL TERROR

Akira Yamaoka (sonido), Akihiro Imamura (producción) y Tokayoshi Sato (dirección artística) no parecen tener ningún miedo al éxito que se les viene encima cuando «Silent Hill 2« haga su aparición en PS2 (pág. 18)



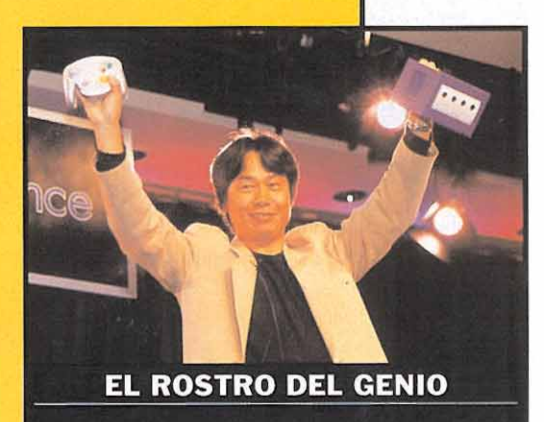
EL ROSTRO DE LA SUPERPRODUCCIÓN

Hideo kojima, productor y jefe de desarrollo de «Metal Gear Solid 2». Una vez dicho eso, sobran las palabras. (pág. 18)



EL ROSTRO DE LA CONDUCCIÓN

Yamauchi Kazunori, productor de «Gran Turismo 3», haciendo balance del desarrollo del juego y comentando las diferencias entre la versión japonesa y la europea (pág. 18)

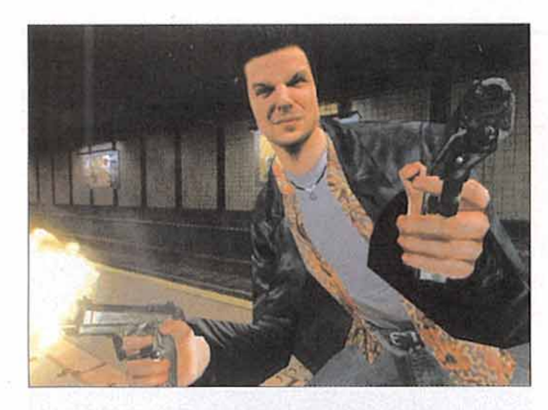


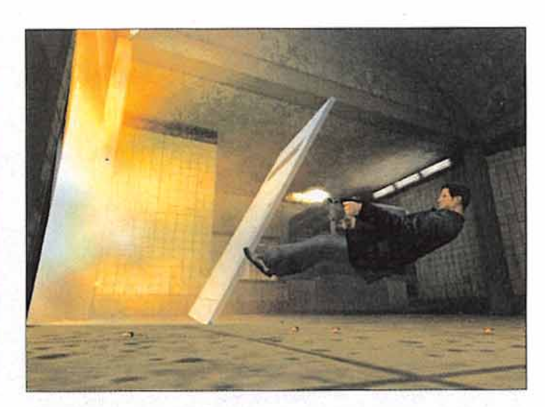
EL ROSTRO DEL GENIO

Shigeru Miyamoto alza triunfante la máquina que ha destrozado todos los esquemas y levantado pasiones en el E3. GameCube puede ser una de las estrellas más brillantes de la industria (pág. 20)

MAX PAYNE

El nombre de la acción






REMEDY ENTERTAINMENT/ROCKSTAR GAMES/TAKE 2

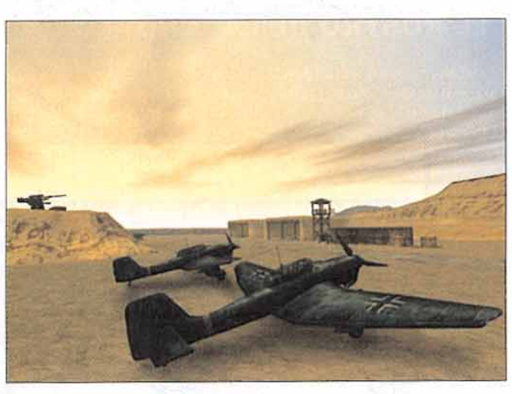
¿Es «Max Payne» el juego de acción más esperado para PC? Al menos, sí es seguro que se trató de uno de los más aclamados. Tras cuatro años largos en desarrollo, Remedy Entertainment dice que el lanzamiento de «Max Payne» está a la vuelta de la esquina. El desarrollo de una tecnología propia (MAX-FX) ha sido la responsable del tiempo invertido en la creación del juego, así como el editor que incluirá, que en una rápida demostración permitió comprobar como la creación de niveles será cuestión de coser y cantar. El detalle gráfico del juego es brutal, pudiendo verse en movimiento las balas que salen de las armas y como se desplazan en el espacio en una trayectoria real. La interacción con el entorno es casi total y, para redondear la faena, Remedy ha diseñado como el llamado "bullet time" (tiempo de disparo), por el que toda la acción transcurre en cámara lenta.

«Max Payne», por tecnología, diseño y calidad visual, puede convertirse en uno de los grandes bombazos del año en el género

MEDAL OF HONOR. ALLIED ASSAULT

La guerra en toda su crudeza





E.A. GAMES

En principio, todo está oscuro. Una sala de cine a la que sólo se puede acceder, muy de cuando en cuando, se sitúa en el corazón del stand que Electronic Arts tiene situado en el E3. De repente, suena una voz: "Vamos a asistir a la presentación de las primeras secuencias de juego real de lo que será «Medal of Honor», adaptación para PC de la idea desarrollada en el juego de PlayStation, aunque hemos realizado una serie de cambios en el diseño y la jugabilidad."

La pantalla se ilumina. En ella, conectada a un PC donde corre la demo, aparece una secuencia renderizada que parece sacada de "Salvar al Soldado Ryan", con el desembarco de las fuerzas aliadas en la playa de Omaha. Es el día D.

Sin embargo, no sólo parece que se trate de una secuencia de la película de Spielberg. Es prácticamente la misma secuencia, sólo que en una escena pregenerada. El comienzo es bueno. El shock llega cuando esa secuencia deja paso a la acción en tiempo real... y no ha cambiado prácticamente nada. Aquello que tenemos ante nuestros ojos es pasmosamente real. Las explosiones retumban a nuestro alrededor, los cuerpos vuelan por los aires, los nazis no dejan de disparar y nuestros hombres van cayendo. Humo, fuego, polvo, arena, disparos... No hemos presenciado, hasta ahora, nada más real en un juego basado en la Segunda Guerra Mundial. Y esto sólo ha empezado. Una segunda demo nos lleva hasta el centro de un pueblo francés en ruinas. Y, de repente, los francotiradores delatan su presencia. Mientras damos órdenes a nuestros hombres comenzamos a parapetarnos pero no nos damos cuenta que un aviso de nuestras fuerzas nos indica que hay un ataque aéreo inminente. Los aviones vuelan bajo y comienzan a bombardear el pueblo. Los edificios se derrumban ante nosotros. Habrá que entrar en las casas y hacer una limpieza...

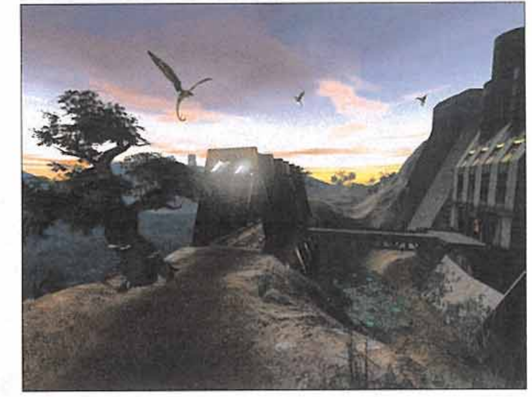
No hemos presenciado, hasta ahora, nada más real en un juego basado en la Segunda Guerra Mundial

UNREAL 2

Regreso a la irrealidad







LEGEND ENTERTAINMENT/EPIC GAMES

La expectación levantada no defraudó a ninguno de los que pudimos contemplar las primeras escenas de «Unreal 2». Cierto es que se debe contar que todo lo visto fue más una demostración de tecnología que de juego real, pues el desarrollo aún tiene muchos meses por delante, y queda tiempo para ver algo con verdadera "chicha". Así y todo, Legend está planificando «Unreal 2» como algo más que un juego de acción, pues las posibilidades que se brinda al jugador son enormes. Por un lado, la tecnología, claro, haciendo del nuevo engine todo un prodigio de gestión poligonal y detalle gráfico. Como ejemplo más válido es la expresividad facial y la animación muscular que los modelos del juego mostrarán. El diseño de un sistema de "esqueleto" interno, combinado con capas de movimiento repartidas por el cuerpo, simulando la musculatura del personaje, asombra nada más contemplarlo en acción. Además, la IA engarza directamente con este apartado, pues las conversaciones que se mantienen con los personajes, y las órdenes dadas y recibidas, hacen de «Unreal 2» un juego que casi entra en la aventura. Cuando se charla con uno de estos personajes, sus ojos siguen nuestro movimiento y su atención siempre se dirige a nuestra posición. En cuanto a la calidad visual, decir que es impresionante es quedarse corto, y en cuanto a lo que se espera del resultado final... desde luego, será algo que no dejará indiferente a nadie.

Decir que la calidad visual es impresionante es quedarse corto

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

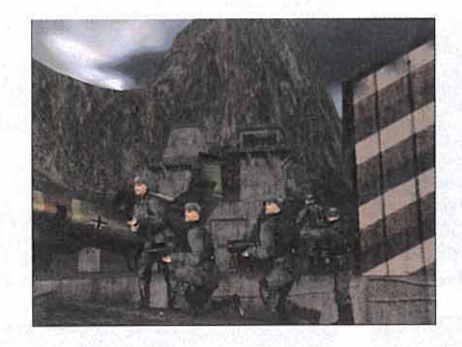
El viejo enemigo ha vuelto

GRAY MATTER/ID SOFTWARE/ACTIVISION

«Return to Castle Wolfenstein» es el más difícil todavía. La demostración de que el engine de «Quake III» aún tiene mucho que decir (hasta que «Doom III» sea algo más que una promesa, claro) en el mundo de los juegos de acción.

Las premisas de este nuevo «Wolfenstein» son, básicamente, idénticas a las del clásico. Encerrados en un castillo nazi, nuestra tarea es escapar, sabotear cuanto se pueda y arrasar con todo lo que se mueva, sea humano o no. Y es que «Return to Castle Wolfenstein» retuerce ligeramente el género para ofrecer un guión que, dentro de lo que cabe en un juego de este tipo, apoya bastante toda la acción y la jugabilidad. Pero, además de la acción, «Return to Castle Wolfenstein» explota al máximo la tecnología dotando al producto de una depurada IA, que permitirá observar algunas escenas hilarantes o terroríficas, según consideremos que sea de uno u otro modo ver como el enemigo es capaz de plantar estrategias para acorralarnos, o devolver una granada lanzada con aviesa intención por nuestra parte. Gráficamente es una delicia observar los nuevos efectos que el engine es capaz de llevar a cabo y como todo está preparado para hacer de este proyecto uno de los más explosivos de los próximos meses.

Gráficamente es toda una delicia observar los nuevos efectos que el engine es capaz de llevar a cabo









IL-2 Sturmovik

El cielo puede esperar

BLUE BYTE

Uno de los géneros cuyos rfepresentantes más han escaseado en esta edición del E3 ha sido el de la simulación. El título estrella de esta edición ha sido el fantástico «IL-2 Sturmovik», un simulador bélico de aviación inspirado en acontecimientos reales sucedidos a lo largo de la Segunda Guerra Mundial y desencadenados por la invasión alemana del territorio nacional ruso. «IL-2 Sturmovik» nos trasladará a las batallas aéreas más importantes del conflicto, permitiéndonos pilotar hasta 20 aviones reales de diferentes bandos –rusos, alemanes o americanos– e incluso cambiar su camuflaje en función de la época del año en que nos encontremos. El aspecto gráfico del programa es impresionante, tanto por los modelos de los aviones y el detalle de los escenarios como por las vistas tridimensionales del interior de la cabina. Destaca sin duda la inclusión de un sistema de impactos muy realista, así como el editor de misiones y las posibilidades de juego en red, que nos permitirán enfrentarnos en batallas multitudinarias con 35 jugadores reales.

Destaca la inclusión de un sistema de impactos muy realista, así como el editor de misiones y las posibilidades de juego en red







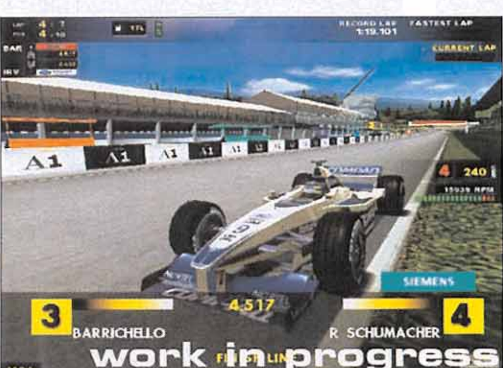


F-1 Racing Simulation 2

Veloz como un rayo









UBI SOFT

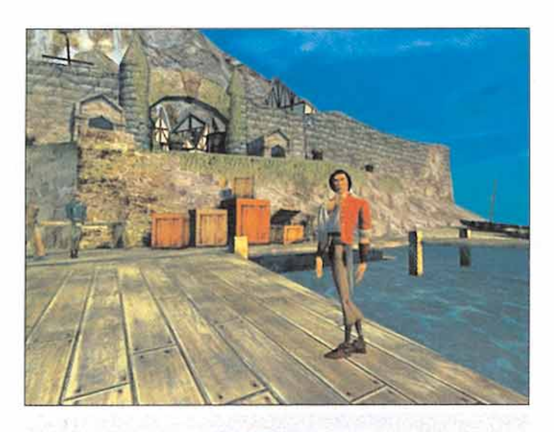
Vuelve toda la emoción de la Formula Uno a las pantallas de nuestros ordenadores. Tras el éxito cosechado por la primera edición del programa –aparecida durante el pasado mes de Marzo– los chicos de Ubi no han querido dormirse en los laureles y ya presentan una nueva edición del juego. «F1 Racing 2001» incorporará interesantes mejoras respecto a su antecesor, empezando por la inclusión de un nuevo circuito –Indianapolis– y la remodelación de otro –Monza– ya conocido. Esta nueva edición también dispondrá de un nuevo modo de juego –el Modo Escenario– en el que los jugadores podrán recrear carreras históricas, cumpliendo objetivos predeterminados. Pero la cosa no queda ahí, ya que «F1 Racing 2001» hará gala de un aspecto gráfico más impresionante si cabe, gracias a las mejoras realizadas al motor Revenge y su aplicación de compresión de texturas, y a la inclusión de nuevos efectos especiales de difusión y vibraciones de la cámara. Ni que decir tiene que el juego estará actualizado con todos los datos de la presente temporada de Formula Uno.

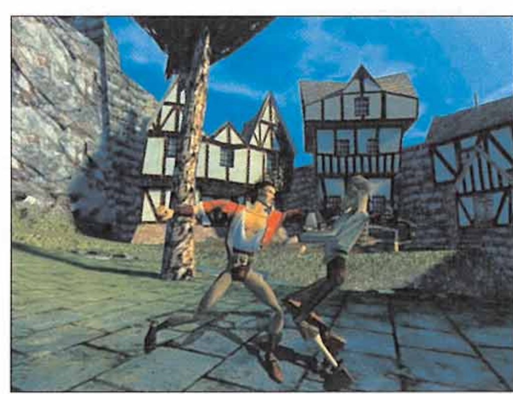
El juego estará actualizado con todos los datos de la presente temporada de Formula Uno



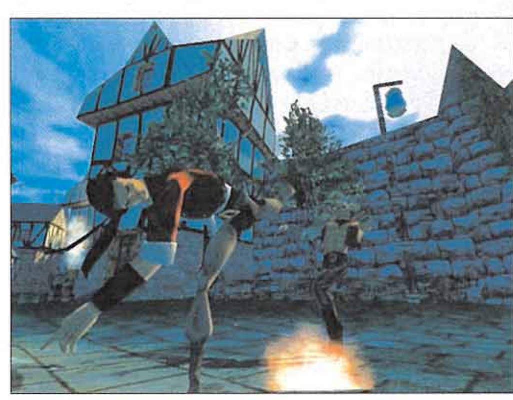
GALLEON

Sublime









CONFOUNDING FACTOR/INTERPLAY

Son los creadores de «Tomb Raider». Y el juego es un título de aventura y acción en 3D. Y existen muchas similitudes en el concepto básico. Todo eso es algo que Confounding Factor no niega, al igual que no niegan que «Galleon» es todo aquello que en su momento quisieron conseguir con el juego protagonizado por Lara Croft, y resultaba imposible por culpa de tecnología, plazos de desarrollo y otros avatares.

«Galleon» es todo eso y mucho más, porque lo tiene todo, a priori, para convertirse en el revulsivo que el género de la aventura en 3D estaba buscando hace tiempo. Su inimitable estilo, tanto de diseño de acción como visual, sus numerosos detalles, lo cuidado de su animación, su ambición, el diseño cinematográfico y lo inusual de su guión, su potencial, varios personajes en continua evolución, y mucho más que el equipo aún no quiere descubrir, bastan para fijarse en él con una atención enorme. Pero, además, si los propios creadores de «Tomb Raider» están convencidos que el género necesita un vuelco, ¿quiénes somos nosotros para contradecirles?

Tiene todo, a priori, para convertirse en el revulsivo que el género de la aventura en 3D estaba buscando

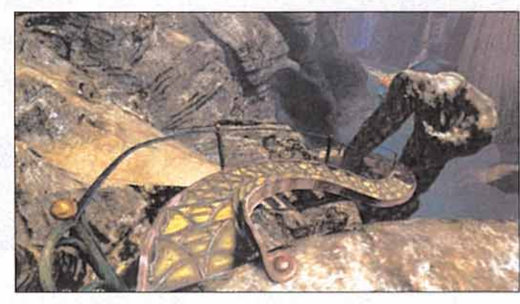
MYST III. EXILE

La trilogía se cierra









UBI SOFT

Hace unos meses, la sorpresa sacudió al mundo de la aventura cuando se anunció que la tercera entrega de«Myst» estaba en desarrollo. El E3 de este año ha sido el primer contacto real con el juego, y se han desvelado muchas incógnitas que circulaban sobre el mismo. «Exile», pese a su espíritu de renovación respecto a los dos juegos anteriores, no renuncia en absoluto al espíritu de los mismos, sino que lo recoge, potencia y aplica de forma espectacular con una nueva tecnología destinada a hacer el producto mucho más realista e inmersivo. Asimismo, «Exile» tiene una fuerte conexión argumental con sus predeceores, lo que incluye la aparición de algunos de los personajes más relevantes de la serie.

Por otro lado, el nuevo engine gráfico permite la inclusión de numerosos detalles visuales, destinados a potenciar la ambientación y el puro deleite visual. «Exile» desarrolla su guión a lo largo de cinco eras que el jugador deberá visitar, teniendo lugar toda la historia diez años después del final de «Riven». Rescatados Atrus y Catherine, los esposos que aparecían en los dos primeros títulos, el punto de partida es que Atrus quiere ayudar a los D´ni a reconstruir la que en su día fue una gran civilización, pero un elemento del pasado reaparece, y los planes empiezan a trastocarse. Está diseñado con unos enigmas bastante más accesibles que los disfrutados, o padecidos, en sus antecesores, pero sin perder un ápice de lógica y adicción.

El nuevo engine gráfico permite la inclusión de numerosos detalles destinados a potenciar la ambientación y el puro deleite visual

WARCRAFT III

La bestia de la guerra









BLIZZARD / HAVAS

¿Qué se puede contar de nuevo sobre uno de los juegos más esperados del momento? Nada, absolutamente nada. Sólo que en el E3 pudimos verlo y jugarlo y no es de extrañar tanto revuelo. Bill Roper y sus compinches ultiman los detalles de uno de los mayores bombazos de la temporada, un juego que aúna estrategia, acción y rol en una simbiosis casi perfecta. Cuatro razas –Humanos, Orcos, Elfos Oscuros y Zombies– lucharán entre sí por el control del mundo conocido. Como novedad, la inclusión en la saga de los héroes –personajes especiales capaces de evolucionar que determinan el poder de nuestro ejército–, que gracias al Altar de los Reyes ya no serán imprescindibles para acabar victoriosamente una misión. Lo demás, ya lo conocéis: gráficos preciosistas, un interfaz muy intuitivo, varios niveles de zoom y un entorno tridimensional son algunas de las mejoras en esta tercera parte.

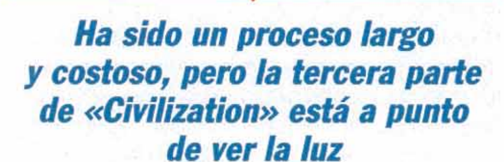
Bill Roper y sus compinches ultiman los detalles de uno de los mayores bombazos de la temporada

CIVILIZATION III

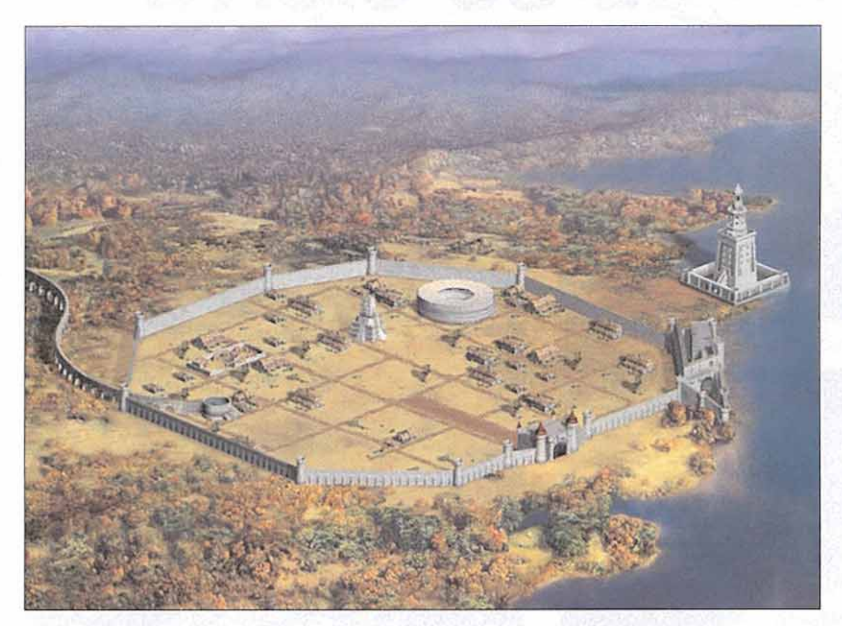
Más vale tarde que nunca

FIRAXIS GAMES / INFOGRAMES

Hablar de estrategia significa hablar de Sid Meier y su saga «Civilization». Después de dos juegos que se han convertido en referentes indiscutibles de un género tan próspero como este, el padre de la estrategia regresa para reclamar lo que es suyo. Ha sido un proceso largo y costoso, pero la tercera parte de «Civilization» está a punto de ver la luz. Novedades hay, y muchas: nuevas formas de conseguir la victoria, ya sea por la vía diplomática, por la dominación cultural o mediante la supremacía económica; novedosas opciones de combate, como la aparición de líderes, armadas, misiones aéreas, asedios, reclutamientos y abandonos en plena batalla; sistema mejorado de comercio, con importancia de las rutas y nuevos bienes para intercambiar, y de diplomacia, con seis ministros que te aconsejan en todo momento; introducción de conceptos como la cultura, la nacionalidad y artes, con importancia específica dentro del juego; animaciones mejoradas y herramientas mejoradas con las que construir y gestionar nuestro imperio. ¿No te mueres de ganas de verlo?



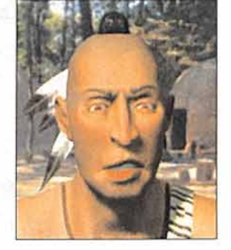
Ha sido un proceso largo y costoso, pero la tercera parte de «Civilization» está a punto de ver la luz











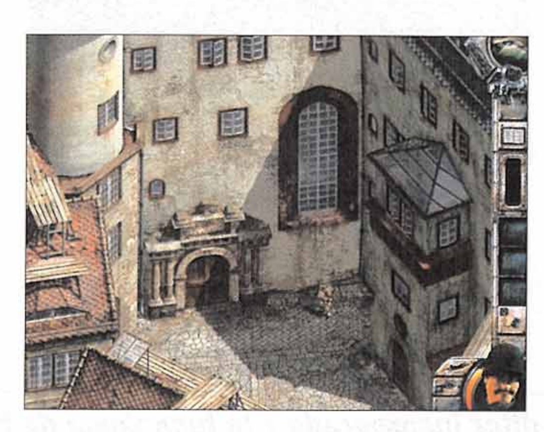
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

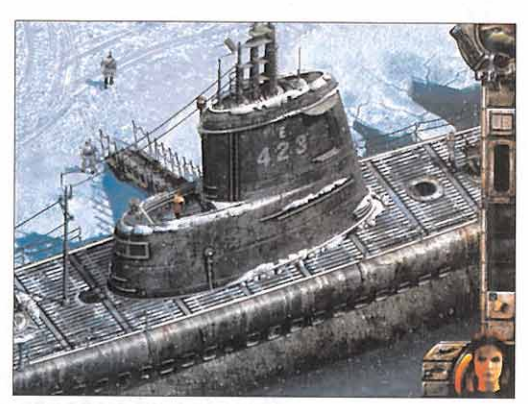
Una nueva incursión

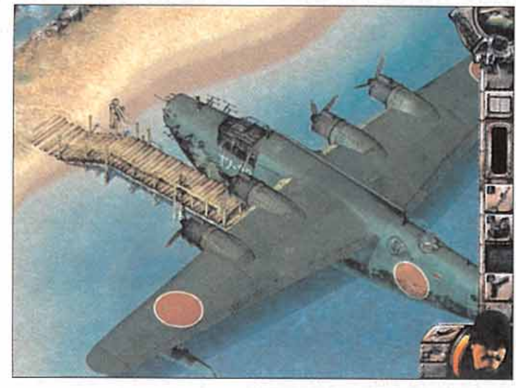
PYRO STUDIOS / EIDOS

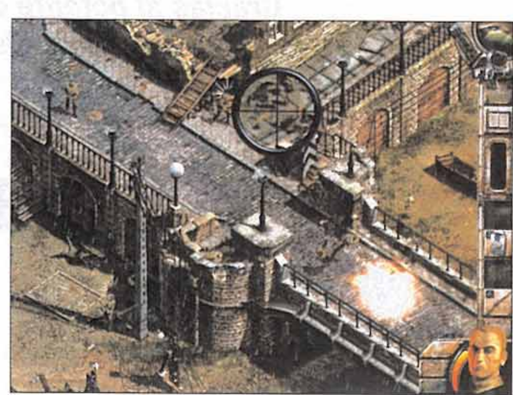
Desde su nacimiento, «Commandos» se convirtió en una de las piedras angulares del subgénero de la estrategia táctica en tiempo real. Tras más de un millón de copias vendidas en todo el mundo, los aficionados a este fabuloso programa esperábamos como agua de Mayo una continuación. Y tras más de dos años de trabajo, Pyro Studios ha presentado una versión jugable de «Commandos 2» en el E3, con la que ha acaparado toda la atención de la prensa especializada. La guerra se decide en el frente alemán y sólo el escuadrón encabezado por el sargento McHale tiene la llave para clausurar el conflicto. Nueve hombres con diferentes habilidades nos ayudarán a conseguirlo, atravesando 10 escenarios diferentes inspirados en localizaciones reales a lo largo de 12 misiones diferentes. El engine mejorado nos permitirá seguir la acción desde cuatro perspectivas diferentes, así como aumentar o disminuir el zoom, potenciando la belleza gráfica del programa.
Esperamos impacientes para poder disfrutar de la nueva joya de la corona del soft español.

Tras más de dos años de trabajo, Pyro Studios ha presentado una versión jugable de «Commandos 2» en el E3







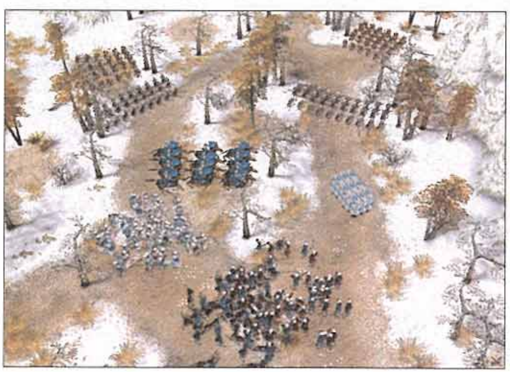


PRAETORIANS

Al César lo que es del César











PYRO STUDIOS / EIDOS

Las producciones de Pyro Studios tienen un indudable sabor cinematográfico. Así lo demostró «Commandos», su primer proyecto, con el que reventaron el mercado y se hicieron un hueco en la industria. En E3 2001, los chicos de Pyro presentaron su nuevo proyecto, un juego de inspiración inequívocamente cinematográfica bautizado como «Praetorians».
Aunque también será un juego de estrategia táctica, «Praetorians» se aleja diametralmente del concepto impuesto por «Commandos 2», tanto en su aspecto como en sus planteamientos. A diferencia de «Commandos», en donde el sigilo y la infiltración eran objetivos fundamentales, «Praetorians» estará enfocado hacia el ruidoso combate entre ejércitos enemigos. Tres civilizaciones –Galos, Romanos y Egipcios– se enfrentarán entre sí por el control del imperio. Asedios y batallas a sangre y fuego se darán cita en 16 misiones de combate. Demuestra que eres un buen pretoriano y ayuda a tu César a aniquilar a las tribus bárbaras que aún se resisten.

Tres civilizaciones –Galos, Romanos y Egipcios– se enfrentarán entre sí por el control del Imperio

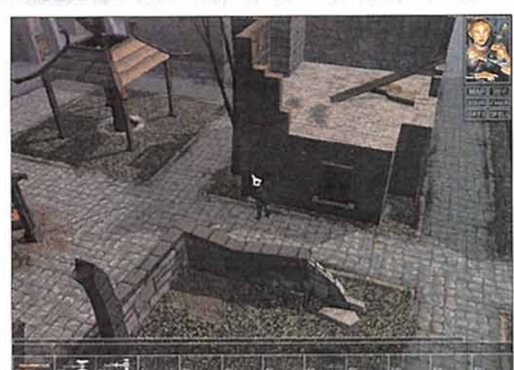
NEVERWINTER NIGHTS
El cuento de nunca acabar

BIOWARE / INTERPLAY

Si en esta edición del E3 ha habido algún claro triunfador, en lo que a JDR se refiere, ese fue «Neverwinter Nights» sin ningún género de dudas; un título diseñado específicamente para el juego en red y que adapta a la perfección la verdadera esencia del juego de tablero. De hecho, será uno de los primeros juegos de ordenador basados en la Tercera Edición de las reglas de Advanced Dungeons & Dragons.

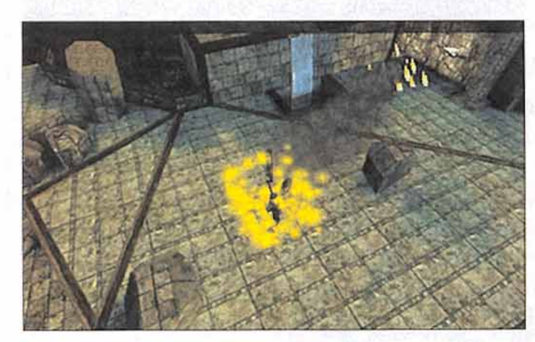
Gracias al potente editor incorporado por el programa, los jugadores podrán diseñar sus propias historias en un brevísimo espacio de tiempo, para luego jugarlas con otros compañeros y modificarlas en tiempo real.

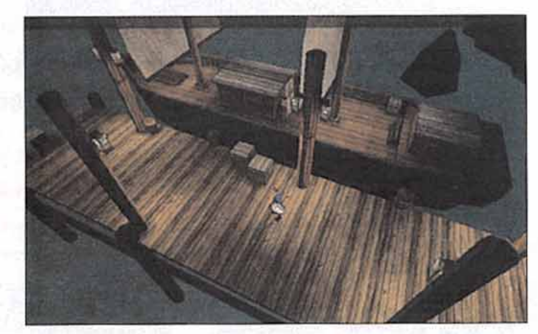




Gracias al potente editor incorporado y la tecnología de base (Aurora Tools), los jugadores podrán diseñar sus propias historias en un brevísimo espacio de tiempo

TORN
Rol en estado puro





BLACK ISLE / INTERPLAY

Diseñado por los creadores de joyas del género como pueden ser «Planescape: Torment» o «Icewind Dale», «Torn» aprovecha toda la potencia del engine Lith Tech 3.0 para sumergirnos en un particular universo. Además, el juego emplea una versión en tiempo real del sistema S.P.E.C.I.A.L., diseñado y popularizado por la serie de juegos «Fallout». Implementará todas las opciones deseables, además de novedades como la posibilidad de superar dificultades desde tres aproximaciones diferentes: diplomacia, astucia y combate.

El juego empleará una versión en tiempo real del sistema S.P.E.C.I.A.L., diseñado y popularizado por la serie de juegos «Fallout»

DUNGEON SIEGE
Odisea medieval

GAS POWERED GAMES / MICROSOFT

La gran apuesta de Microsoft por el JDR se llamará «Dungeon Siege» y será una interesante combinación entre acción y aventura. Concebido como una aventura 3D con perspectiva y focos de cámara variables, y con una apariencia realmente espectacular, «Dungeon Siege» nos pondrá en la piel de, en un principio, un inexperto aventurero dispuesto a combatir al ejército del Mal. Para ello, tendremos que formar un grupo de héroes que nos ayuden, estando en nuestra mano toda la libertad en esta elección. El juego incluirá un potente editor de mapas y personajes, que pretende servir de base para la creación y difusión de aventuras.





El juego incluirá un potente editor de mapas y personajes, que pretende servir de base para la creación y difusión de aventuras



STAR WARS GALAXIES

En una galaxia muy lejana

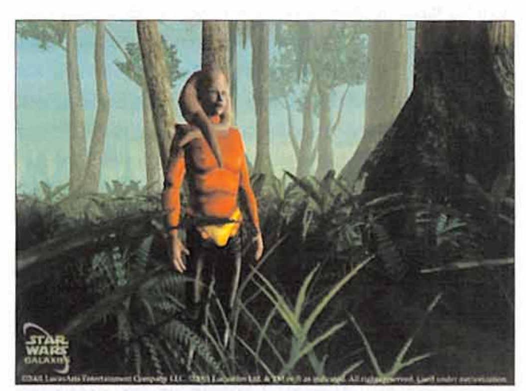
SONY ONLINE / LUCASARTS

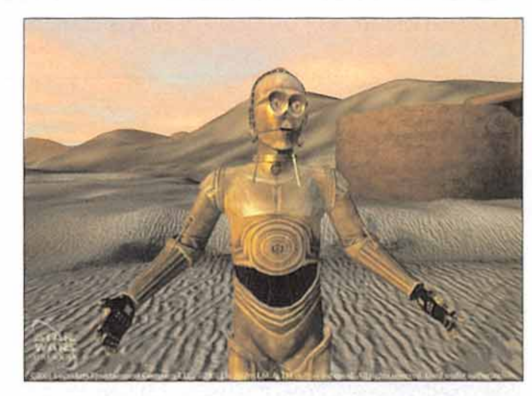
Uno de los proyectos más ambiciosos y, en cierta medida, necesarios de cuantos pudimos ver en esta edición del E3 fue «Stars Wars Galaxies», un juego ambientado en un mundo persistente basado en el universo concebido por George Lucas. Diseñado por el departamento online de Sony, «Galaxies» promete trasladar toda la magia y la profundidad de la saga a un programa de ordenador que pueda ser compartido por innumerables jugadores humanos.

El juego nos permitirá encarnar a una de las ocho especies distintas –Humanos, Wookies, Rodians, Twi´lek, Mon Calamaris, Bothans, Zabraks y Trandoshans– que pueblan este curioso universo, así como elegir el rol que queremos desempeñar: cazarrecompensas, contrabandistas, jedi, etc. Como suele ser habitual en estos casos, el juego nos permitirá explorar lugares ya vistos en alguna película de la saga y otros inéditos, así como manejar todo tipo de vehículos. Entre lo mejor, el engine 3D utilizado, que permite una resolución gráfica y un detalle realmente impresionantes.

Lo mejor, el engine 3D utilizado, que permite una resolución gráfica y un detalle realmente impresionantes







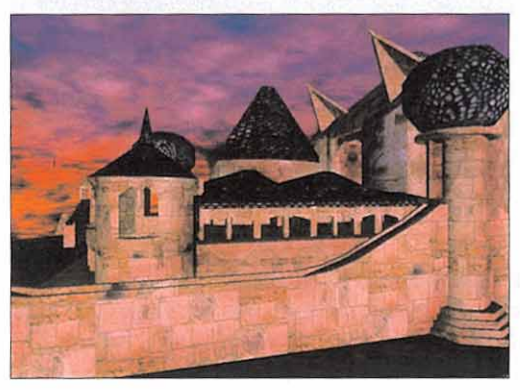


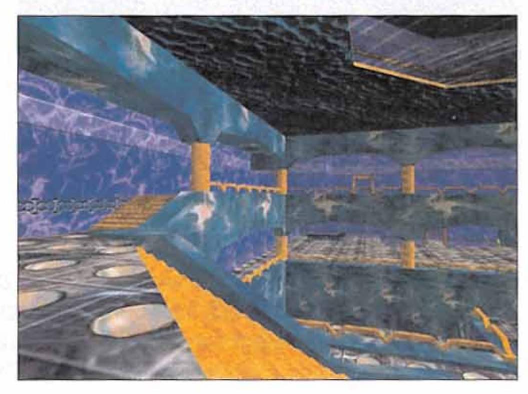
EVERQUEST. SHADOWS OF LUCLIN

Luna llena









SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Cuando «EverQuest» celebra sus dos primeros años de servicio continuado y sus más de 350 000 usuarios conectados, los creadores del programa anuncian una nueva expansión. Tras el éxito sin precedentes de las dos primeras expansiones, «The Ruins of Kunark» y «The Scars of Velious» llega «Shadows of Luclin», una nueva aventura que nos transporta a miles de kilómetros sobre el mundo de Norrath, concretamente a la luna de Luclin, un paraje lleno de belleza y misterio. Luclin está dividida entre la luz y la sombra –correspondientes a cada una de las caras lunares– y ofrece zonas nuevas e inexploradas para los asiduos a esta saga, repletas de tesoros, monstruos y horas de diversión. Además, esta expansión nos permitirá encarnar a una nueva raza y ofrecerá nuevos ítems, armas, quests y multitud de NPCs con los que interactuar. El motor 3D ha sido ampliamente mejorado para que los gráficos luzcan como nunca antes lo habían hecho, especialmente los modelos de personajes, que alcanzan una calidad digna de mención.

Esta expansión nos permitirá encarnar a una nueva raza y ofrecerá nuevos ítems, armas, "quests" y multitud de NPC con los que interactuar

Knights Of The Old Republic

BIOWARE / LUCASARTS

Decididos a consolidarse como la más importante productora de juegos de rol, Bioware presentó una "sneak preview", o preestreno, vaya, del que seguramente será su próximo éxito. «Knights of the Old Republic» será un completo JDR inspirado en el universo "Star Wars" –varios años antes del Episodio I– y con una apariencia gráfica impresionante. Aunque aún no podemos ofreceros imágenes del juego, tras echarle un vistazo podemos asegurar que será uno de los títulos más interesantes de esta compañía canadiense.

Arcanum



TROIKA GAMES / SIERRA

Arcanum es un bello y misterioso mundo en que magia y tecnología conviven con normalidad. Esta colorista tierra habitada por cuatro razas –humanos, orcos, elfos y enanos– sirve de escenario perfecto para ambientar un juego que mezcla rol y estrategia con habilidad, ofreciendo un nuevo concepto de entretenimiento. Lo mejor, sin duda, las innovaciones en lo referente a la creación de personajes y la posibilidad de elegir en cualquier momento entre un sistema de combate por turnos o en tiempo real.

Throne Of Darkness

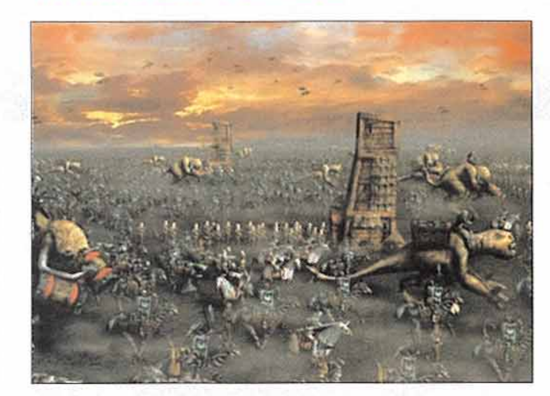


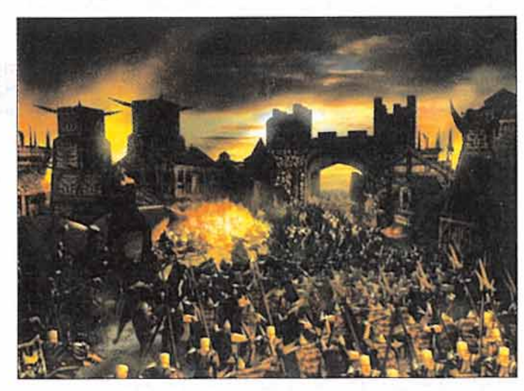
CLICK ENTERTAINMENT / SIERRA

Los creadores de «Diablo» presentaron en esta edición del E3 una vuelta de tuerca más sobre el mismo concepto que los encumbró. La idea es la misma, pero la historia se ambienta en el Japón feudal, donde siete samurais con distintas habilidades tienen que enfrentarse con el malo de turno y con todos los monstruos que éste ha invocado.

Como novedades, el control simultáneo de cuatro personajes, la gran importancia que la magia tiene en el desarrollo de la aventura y la conexión de hasta 35 jugadores simultáneos en modo multiusuario.

Warrior Kings



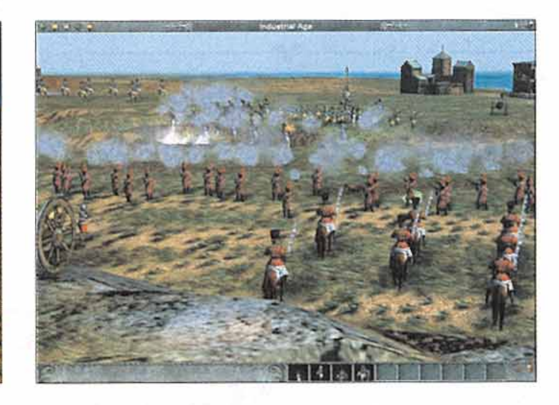


BLACK CACTUS / SIERRA

«Warrior Kings» es el primer juego que, en tiempo real, permite desarrollar estrategias militares realistas en un campo de combate. La innovadora tecnología de que hace gala el programa permitirá controlar a un gran número de unidades y distribuirlas en diversas formaciones estructuradas durante el combate. A diferencia de otros juegos basados en la disposición táctica de las unidades, «Warrior Kings» nos brindará la oportunidad de llevar a cabo verdaderas estrategias de combate, basadas en el correcto uso de estas formaciones, y no únicamente en su posición.

Empire Earth



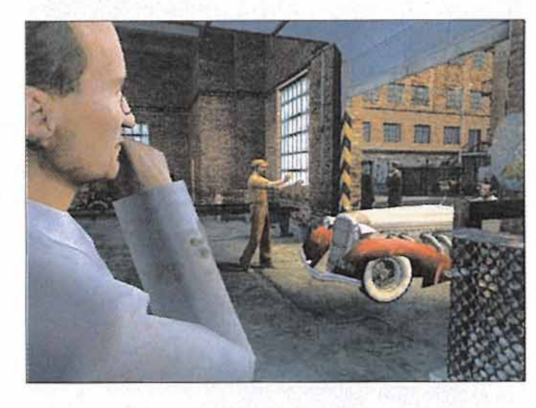


STAINLESS STEEL STUDIOS / SIERRA

Sierra presentó en E3 un juego de estrategia en tiempo real concebido por Rick Goodman, diseñador Jefe del mítico «Age of Empires». «Empire Earth» representa los primeros 500 000 años en la historia del hombre, desde el descubrimiento del fuego hasta las batallas espaciales entre naves siderales. Cada jugador se hará cargo de una civilización a lo largo de 12 épocas históricas diferentes. Hasta 200 unidades de combate estarán disponibles en un juego que promete superar a «Age of Empires».

Mafia





ILLUSION SOFTWORKS / TAKE 2

«Mafia» es una mezcla de estrategia y acción, ambientado en Estados Unidos durante la conflictiva década de los 30. Conviértete en el mejor asesino de la familia Salieri y sube posiciones en la jerarquía de poder. Vestirás los mejores trajes y conducirás los coches más caros, siempre que demuestres respeto y fidelidad a la "Famiglia". Elige entre diferentes roles –asesino, conductor, matón, etc.– y lucha por conseguir respeto, dinero y poder contra las familias rivales.

STAR WARS. BATTLEGROUND

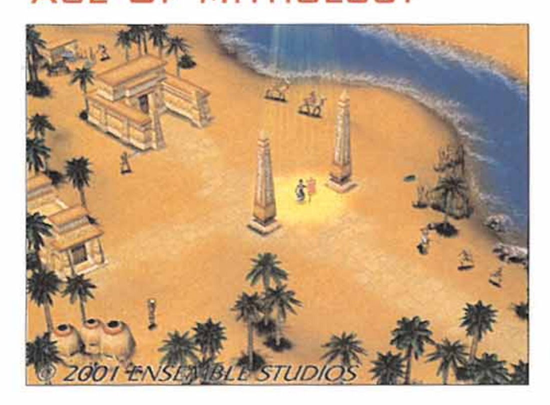




LUCASARTS

Los chicos de Lucasarts no paran. Tras presentar en su stand numerosos proyectos de gran calidad, se atreven a abordar el género de la estrategia en tiempo real en un juego inspirado en la saga "Star Wars". Y qué mejor manera de hacerlo que usar una licencia del motor diseñado por Ensemble para «Age of Empires», usando así una tecnología más que solvente.
El resultado es «Battleground», un completísimo juego de estrategia que pretende llegar allí donde «Force Commander» no pudo ni asomarse. Algo más que buenos gráficos para un juego imprescindible.

AGE OF MITHOLOGY

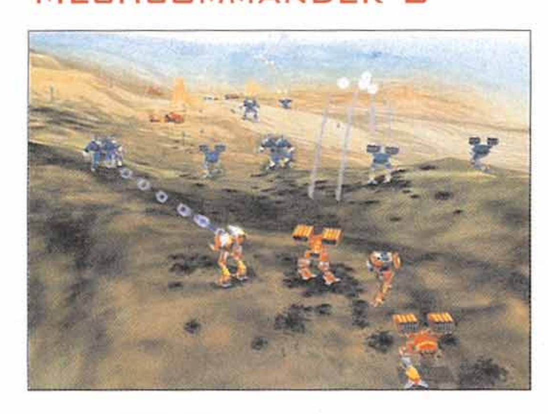




ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

Los creadores de «Age of Empires» regresan por sus fueros para ofrecernos un nuevo capítulo en la historia de la humanidad. En una época en la que el hombre tuvo que enfrentarse con monstruos inhumanos por el dominio de la tierra, los más valerosos héroes fraguaron con sus hazañas las leyendas que han llegado hasta nuestros días. Más de 20 criaturas mitológicas nos harán la vida imposible en este juego de fantasía y estrategia, en el que podremos encarnar a tres civilizaciones diferentes.

MECHCOMMANDER 2





FASA / MICROSOFT

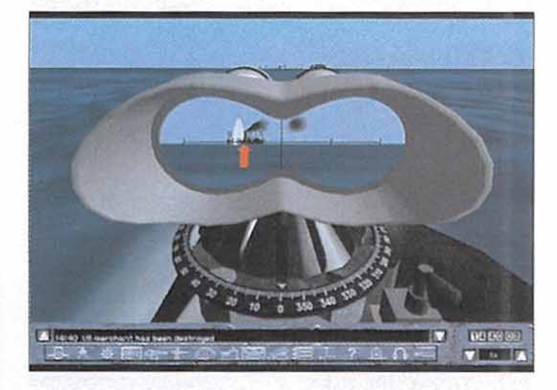
Battletech regresa a las pantallas de nuestros ordenadores. El último producto de la factoría FASA es un juego de estrategia táctica en que los jugadores toman el control de una compañía entera de mercenarios MechWarrior para luchar por la supremacía contra las casas enemigas. Como es habitual en estos juegos, podremos escoger entre los robots más conocidos y poderosos. Destaca la calidad de sus gráficos y el editor que los programadores del juego planean incluir.

ANNO 1503

SUNFLOWERS / EA

A punto de caramelo está ya la secuela/precuela (perdón por la palabreja) de «Anno 1602», un exitoso programa que hizo las delicias de los estrategas de pro, vendiendo más de un millón y medio de unidades en todo el mundo. Su secreto: una sabia combinación entre estrategia y construcción de imperios, que sedujo a multitud de jugadores.
En esta nueva versión Sunflowers ha querido potenciar todas las virtudes de su antecesor, gracias en gran parte al nuevo engine en que está basado, que permite disfrutar de unos gráficos preciosistas y muy detallados, lo que también apoya de este modo la jugabilidad.

SILENT HUNTER 2



SSI / UBI

Ubi Soft presentó en E3 la última producción de SSI, una continuación de «Silent Hunter», un simulador que nos permitía convertirnos en capitán de un submarino de combate.
Ambientado en las peligrosas aguas del Atlántico durante la Segunda Guerra Mundial, «Silent Hunter 2» recreará toda la intensa acción y tensión de las batallas submarinas entre naves alemanas y británicas, aprovechando todas las ventajas brindadas por las tecnologías más actuales, como la aceleración 3D por hardware.

KOHAN



TIMEGATE STUDIOS / UBI

«Kohan» es un nuevo juego de estrategia enmarcado en un escenario de fantasía, donde los jugadores tendrán que restaurar el poder de una raza inmortal y desvelar los secretos relacionados con su misterioso destino.
Los jugadores se verán obligados a combinar el uso de la estrategia, la táctica, la diplomacia y la gestión de recursos para construir un reino sólido y con posibilidades de subsistir en este peligroso entorno. Aunque sea un título dedicado a los estrategas más puristas, también introducirá elementos novedosos que resulten atractivos a todo tipo de jugadores.

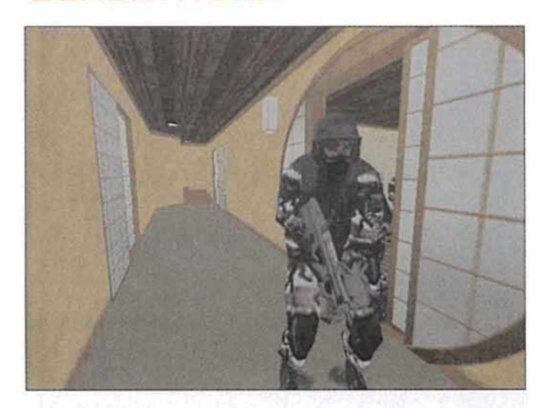
Master of Orion 3

INFOGRAMES

En su momento, «Master of Orion» fué un completo programa de estrategia que nos permitía convertirnos en un déspota interplanetario. Varios años más tarde nos llega la tercera entrega de esta saga, en la que por primera vez se nos propone encarnar a un ser superior, con los poderes necesarios para controlar a mandatarios y provocar guerras.

El programa incluye diversas novedades con respecto a sus predecesores, como la posibilidad de construir nuestras propias naves, así como un mapa tridimensional de la galaxia y gráficos y estadísticas mejoradas.

Blackthorn



RED STORM/UBI SOFT

Nuevo título de la compañía fundada por Tom Clancy que sigue los pasos de juegos aparecidos con anterioridad, como «Rainbow Six», manteniendo un estilo muy similar y unas bases comunes con sus predecesores.

Parece, sin embargo, que todo se ha orientado en este nuevo proyecto mucho más a la acción directa que en otros juegos, obviando gran parte de la preparación estratégica previa a las misiones, que se puede automatizar casi por completo.

Un título que está indicado para los amantes de las emociones fuertes y muy realistas.

C&C. Renegade

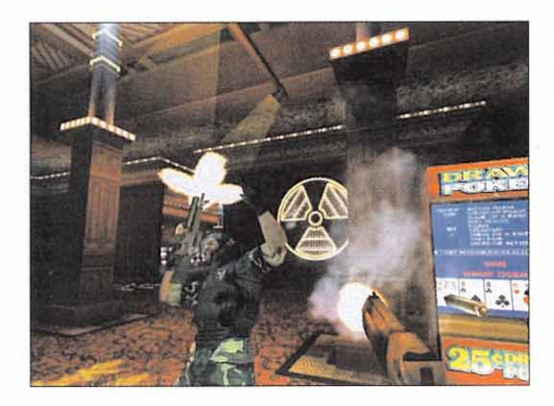


WESTWOOD STUDIOS

Se lleva hablando mucho del desarrollo de este «Command & Conquer», que lo es, pero no lo es, dejando a un lado todo lo establecido por la serie en cuanto al género de estrategia y entrando directamente en el de acción, aunque con ciertos toques tácticos, según asegura Westwood.

«Renegade» es uno de esos juegos que llaman la atención y resultan atractivos, pero Westwood insiste en enseñar lo justo del mismo, dejando la posibilidad de verlo a fondo para cuando esté casi acabado. En todo caso, la primera incursión real de la compañía en la acción 3D resulta muy prometedora.

Duke Nukem Forever





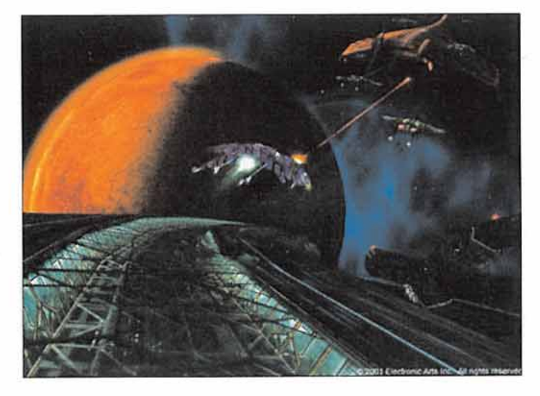
3D REALMS

El cuento de nunca acabar. O el «Duke Nukem» de nunca acabar, mejor dicho. Con razón su sobrenombre es "forever".

Pero el caso es que ya van para cinco años de desarrollo, con varios cambios de engine 3D, de diseño y de integrantres del equipo de desarrollo, y mientras tanto en el camino se han quedado otros proyectos de la compañía, como «Prey», aunque 3D Realms asegura que «Duke Nukem Forever» va por buen camino y que estará listo, cuando esté acabado, claro. Y, sí, la verdad es que los vídeos son espectaculares, las imágenes impresionantes y las promesas infinitas pero... ¿cuándo llegará?

Earth & Beyond





WESTWOOD STUDIOS

Si extraña resulta la incursión de Westwood en el juego de acción, mucho más lo parece cuando, además, también está el tema online por medio. No es que el terreno del multijugador online sea ajeno a la compañía, pero sí el de los títulos exclusivos online. «Earth & Beyond» nos llevará al espacio exterior donde las batallas entre naves descomunales, la aventura y la estrategia serán las principales excusas para lanzarnos a conquistar el universo. Pero, ¿cómo será este nuevo universo de Westwood?

Ghost Recon



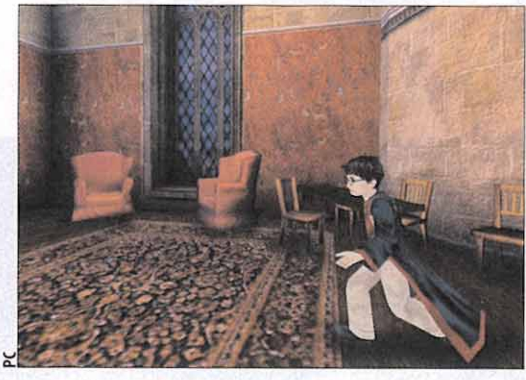


UBI SOFT

Más acción con toques de táctica llega de la mano de Ubi Soft. «Ghost Recon», sin embargo, deja las fuerzas especiales de la policía para entrar de lleno en el terreno militar, aunque también en cuerpos de operaciones especiales. El terreno en el que se mueven nuestros hombres es muy variado, pero todos tienen en común el servir de escenario para acciones que van desde las extraoficiales hasta las misiones quirúrgicas en países de todo el globo.

HARRY POTTER


GAME BOY COLOR


PC

E.A. GAMES

La licencia de una de las películas más esperadas en Estados Unidos, a su vez adaptación de los libros protagonizados por el personaje que da nombre al juego, resulta ser una de las apuestas más fuertes, comercialmente hablando, de Electronic Arts para la próxima temporada. El estilo que se está dando al juego de Harry Potter es el de una aventura bastante cuidada en todos sus detalles y estética, aunque no demasiado compleja para hacerla accesible a todo tipo de jugadores, conozcan o no las referencias existentes al personaje y sean, o no, habituales del género.

JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

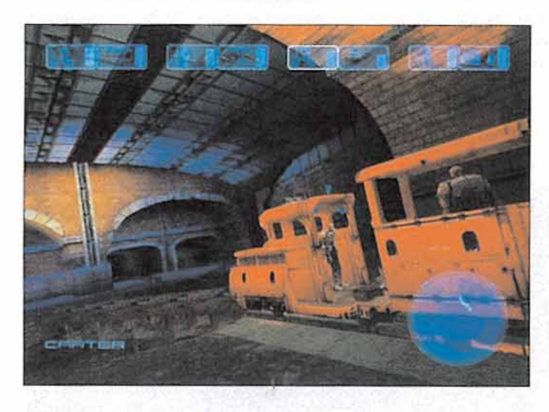


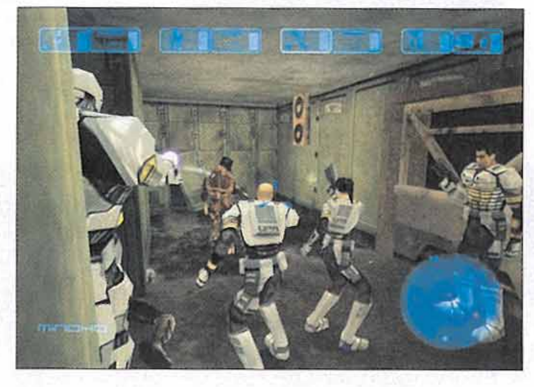


LUCASARTS

La aparición de «Jedi Outcast» es casi un acontecimiento. Se trata de la continuación de uno de los juegos más reconocidos en el género de la acción, procedente de LucaArts y, además, con la expectación levantada por la nueva trilogía de películas, el acontecimiento es doble. Además, «Jedi Outcast» ha demostrado en el E3 unas maneras excelentes, tanto por tecnología como por potencial de juego. Parece que La Fuerza está de nuevo de moda.

PROJECT EDEN





EIDOS

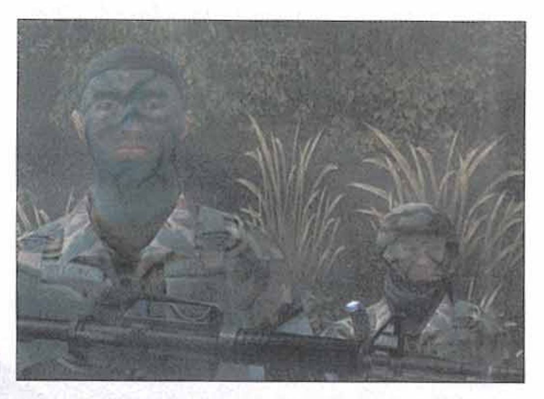
Aunque su presentación no ha sido una novedad, parece que «Project Eden» va tomando forma como uno de los proyectos más prometedores de Eidos. Su estilo, que combina la estrategia de grupo, con cuatro personajes cuyas habilidades hay que coordinar, con la acción directa, es uno más de los ejemplos que demuestran que cada vez es más difícil encontrar un juego que se pueda enclavar en un único género. Ciertas reminiscencias de «Half Life» y «Hired Guns» están a la orden del día.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

ELIXIR STUDIOS / EIDOS

No sabemos si el símil será afortunado, pero si «Republic» fuese un monumento arquitectónico sería calificado como obra faraónica. El esfuerzo invertido en el desarrollo de un engine capaz de gestionar un número ilimitado de polígonos, al máximo detalle imaginable, combinado con el diseño de un título de estrategia que pretende controlar parámetros de IA de más un millón de personajes individuales, es lo que ofrecerá «Republic. The Revolution». Todo ello, ambientado en escenarios del este europeo y con el trasfondo de la antigua URSS como inspiración. Ambicioso como él solo y preciosista en los detalles, el proyecto de Elixir tiene visos de auténtica estrella.

SOLDIER OF FORTUNE II

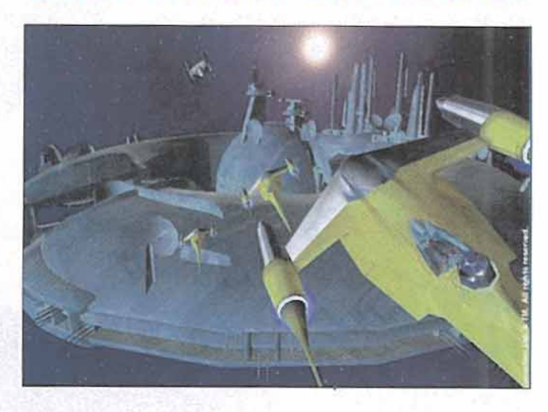


RAVEN / ACTIVISION

Más potencia en el engine. Más variedad en las misiones, más posibilidades de acción. Nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas acciones. La misma y salvaje diversión que en el juego original... «Soldier of Fortune II» es un juego que va a levantar ampollas, como efectivamente estáis pensando.

Si la polémica que el primer título, por lo violento de sus contenidos, nos pareció relevante, la segunda parte desarrollada por Raven puede ponerlo todo del revés. Pero, eso sí, con un sello de calificación de edades por delante y sabiendo que la guerra es la guerra... Pues eso.

STAR WARS: STARFIGHTER



LUCASARTS

LucasArts está de vuelta por partida doble. «Starfighter», tras su paso por PS2, tiene prevista su aparición en Xbox y PC, en dos versiones prácticamente idénticas y que, en palabras de LucasArts, dejan muy atrás al original, tanto en tecnología como en número y variedad de misiones, así como en las opciones multijugador. Al menos, eso es lo que dicen. «Starfighter» nos pondrá a los mandos de distintas naves de "Star Wars", haciéndonos sentir el verdadero poder de La Fuerza.

Faltó calor

Microsoft lo tenía todo a su favor para haber tenido un mayor protagonismo del que mostró en el E3. Había buenos juegos, se realizaron anuncios importantes, se empezaron a ver máquinas (pocas, eso sí, tan sólo tres prototipos) en funcionamiento... pero apenas sí se veía a Xbox. ¿Por qué? Desde nuestro punto de vista, Microsoft cometió un gran error al presentar Xbox en el E3, y no fue otro que situar su stand fuera del hall donde se reunieron Sony, Sega y Nintendo.

Por otro lado, muchos "third parties" aún no estaban en condiciones de mostrar al público versiones jugables de sus proyectos, así que parecía que Xbox estaba en inferioridad. En esta edición se ha repetido, en parte, lo que ocurrió con Sony el pasado año. Menos títulos de los esperados, y algunos en una fase aún muy primitiva de desarrollo, exceptuando aquellos que ya se habían enseñado en Gamestock, y que se convirtieron en los verdaderos baluartes de la máquina, junto con algunos proyectos realmente especiales, como «Project EGO», «Dead or Alive 3» o «Unreal Championship».

Así, aunque la novedad real no fuera el fuerte de Xbox, sí se puede decir que la presencia de versiones jugables de casi todos los proyectos ya conocidos, ayudó en parte a paliar esa aparente falta de presencia en el E3. En la práctica, Microsoft se ha dedicado más a promocionar el marketing y hacerse notar en la feria a base de detalles sutiles, más que de fuerza. Pero se nota que en el show más importante del mundo, una compañía como Microsoft no ha provocado el calor que se esperaba. Anuncios los hubo y muy importantes, como la fecha de lanzamiento en USA y el precio de la máquina, 299$. Eso implica algo prácticamente idéntico a PlayStation 2, en su día, lo que no sabemos si significará que el precio en Europa, y en España, será también similar.

Por otro lado se produjeron anuncios sobre futuros proyectos, como una adaptación de la nueva película de Spielberg, «AI», la aparición de «Resident Evil 3» en el futuro, sólo para Xbox, de momento, y la exclusiva de seis meses firmada con Shiny de «Matrix», que aparecerá de este modo antes en Xbox que en PS2.

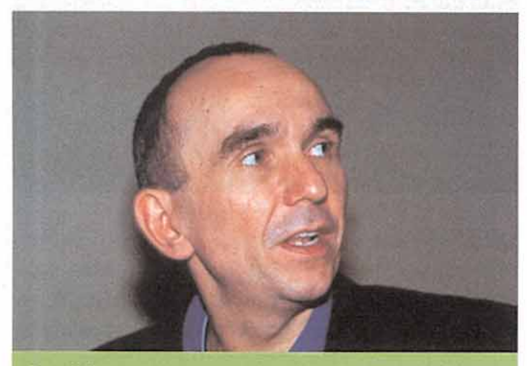
Futuro, hay mucho, eso es indudable, pero el presente podía haber estado más fuerte.



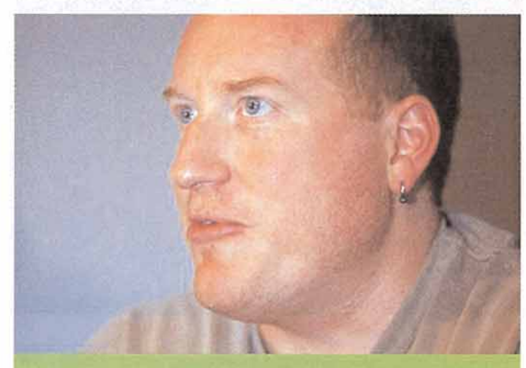


Robbie Bach en la presentación celebrada antes de la feria, donde se anunciaron importantes novedades para el futuro.

J Allard, el gurú de Xbox y cabeza visible de todo lo que rodea a la nueva consola de Microsoft, no tiene pelos en la lengua. A la pregunta de su opinión acerca de la estrategia online de PS2, afirma que "ya tengo esa máquina en casa para hacer con ella todo lo que dice Sony que se puede hacer; es mi PC. Si quiero jugar me compraré una consola. Si quiero navegar, ¿para qué me voy a comprar una consola?" Y tampoco tiene reparos en cuanto a las dudas que se plantean sobre el futuro de Xbox en Japón: "no subestimes el potencial de Microsoft para desarrollar juegos en Japón y llegar a alianzas con compañías punteras. No todo lo que hoy se sabe es lo único que tendrá Xbox, procedente de Japón..."



Peter Molyneux estuvo presente como maestro de ceremonias para apoyar la presentación de «Project EGO», el primer juego que bajo los auspicios de Lionhead y desarrollado por Big Blue Box, pretende sentar las bases de un nuevo género. Poco se puede decir por ahora, salvo que es ambicioso y completamente distinto a cualquier otro juego.



Seamus Blackley, responsable de tecnología de Xbox y coordinador de investigación y desarrollo no miente al afirmar que Xbox es la única consola con todo integrado de serie. Ante el anuncio del soporte de Dolby Digital Interactivo 5.1, por parte de Xbox, aseguró que el sonido será más importante en el futuro de lo que el usuario piensa hoy.



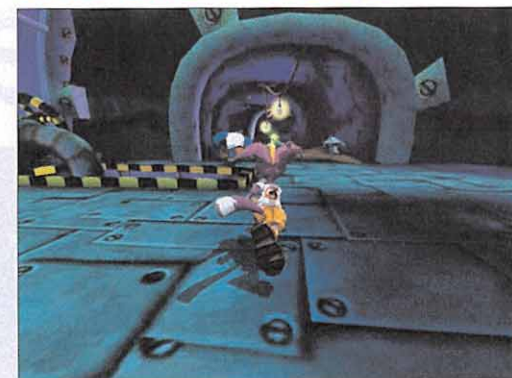
Ed Fries aseguró que el verdadero objetivo de Microsoft con Xbox, conseguir un verdadero mercado masivo a nivel mundial, está aún a varios años vista. Esto es sólo el comienzo de un plan muy ambicioso para extender el videojuego y hacerlo tan común como ir al cine o comprar un CD de música.

Dead Or Alive 3



Tecmo y Team Ninja mostraron una demo en tiempo real de lo que va a ser «Dead or Alive 3». Lo espectacular de las escenas no se puede describir con palabras ni reflejar en una imagen estática. Pero os aseguramos que los aficionados a los juegos de lucha estáis de enhorabuena.

Mad Dash Racing



Uno de esos juegos que parece que no pueden faltar en el catálogo de una consola. Velocidad, carreras, extraños y divertidos personajes y entretenimiento, sin más. EIDOS prepara un juego con el que apuesta por lo seguro, aunque no se le puede reprochar su elevada calidad técnica.

Halo



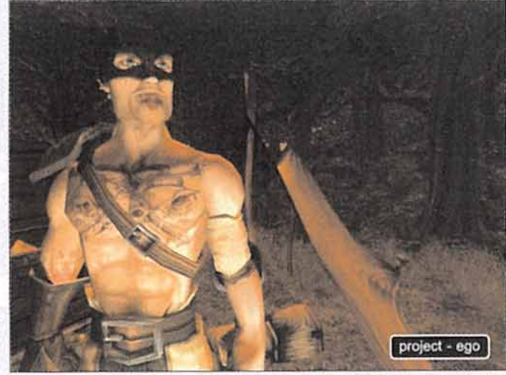
El esperadísimo proyecto de Bungie ofrece cada vez mejor aspecto. Acción, ligeros toques de aventura y modalidades multiusuario que estaban en pleno funcionamiento en el E3, son el acompañamiento a una estética realmente brillante y un uso de la tecnología muy importante.

Munch's Oddysee



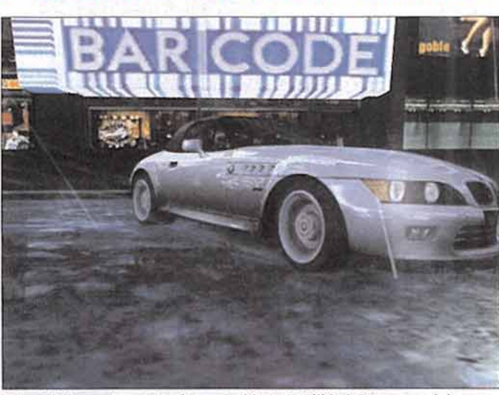
El deseado. El odiado. Por los futuros compradores de Xbox y por los poseedores de PS2, respectivamente. Oddworld Inhabitants está rizando el rizo trasladando toda la magia y el encanto de sus juegos a un entorno en 3D, y con el sentido del humor y la jugabilidad que les caracteriza.

Project Ego



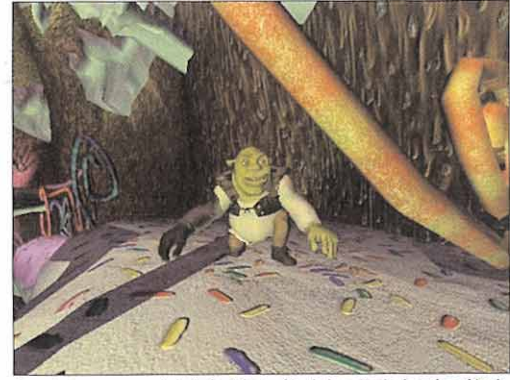
La gran bomba. Un proyecto de Big Blue Box basado en la tecnología desarrollada por Lionhead para «Black & White» y que ofrece una historia y unas posibilidades de juego apabullantes. Básicamente, el protagonista vive desde los 15 a los 85 años y nosotros le acompañamos en su existencia. Su objetivo: ser un héroe. Puede serlo tanto por el lado del bien como del mal. Y, lo mejor de todo, si es popular, la gente le imita, le ayuda, le teme o le odia. De aquí puede salir una joya, y la tecnología es espectacular.

Project Gotham Racing



Soberbio juego de conducción, velocidad y habilidad. En pocas palabras, en «Metropolis Street Racing» pero elevado a la enésima potencia, explotando Xbox como pocos juegos están haciendo de momento. Todo un título a considerar para el momento del lanzamiento de la máquina.

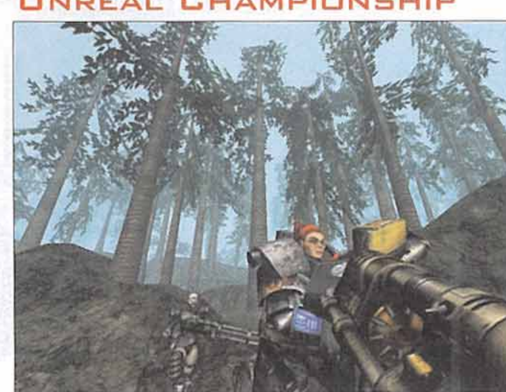
Shrek



Otra de las sorpresas de la feria. Adaptación de la película de animación de Dreamworks que está a punto de estrenarse en nuestro país y que ya está arrasando en Estados Unidos. Parece que Spielberg no tiene reparos en mostrar su apoyo a Xbox. Original, extraño pero bastante divertido.

En la práctica, Microsoft se ha dedicado más al marketing y a hacerse notar en la feria a base de detalles sutiles, más que de fuerza. Pero se nota que en el show más importante del mundo, una compañía como Microsoft no ha provocado el calor que se esperaba

Unreal Championship



Si se busca un peso pesado, «Unreal Championship» es un título que lo tiene todo. Tecnología de ensueño, modalidades de juego originales y nuevas, entornos preciosistas, nuevos personajes y armas, escenarios nunca vistos… Lo mejor de "Unreal", pero completamente nuevo. Casi nada.



PS2 va a más

Todo lo que el pasado año Sony decepcionó o, cuando menos, dejó bastante frío al personal, pasó por arte de magia, y por un puñado de buenos juegos, a convertirse en lo contrario en el E3 del año 2001. «MGS 2», «Final Fantasy X», «Silent Hill 2» y «Devil May Cry», ellos solitos, consiguieron aupar a PlayStation 2 al puesto que Sony quiso, pero no pudo, en la anterior edición de la feria.

Por supuesto, no fueron sólo estos cuatro títulos, pues ahí estaba el omnipresente «Gran Turismo 3», junto con algunas interesantes novedades, como «Jak & Daxter», «World Rally Championship 2001», etc.

Pero si Sony consiguió llamar la atención en este E3 no fue tan sólo por haber, por fin, mostrado algunos de los juegos que se estaban demandando, sino por unas, cuando menos, curiosas estrategias de mercado, que afectan y de qué modo al apartado online de PS2.

Para empezar, se anunció una alianza estratégica con AOL (America Online), Real Networks (los creadores de Real Player) y... Netscape. Sí, y lo que todos pensáis en este momento es cierto. Sony se ha sacado de la manga que PS2 puede ser "PC2", para decirlo claro. Y de momento anuncia que el disco duro, con Linux instalado, soportará el navegador de Netscape, y servirá como plataformas, junto con un teclado, un ratón, unos altavoces, etc., etc. para que los usuarios se conecten a Internet, como si manejaran un PC. Esto es sólo el principio para el futuro del juego online que Sony quiere poner en marcha. Aunque, en teoría, el soporte de juego online será independiente de todo este cúmulo de instalaciones, aplicaciones, navegadores, etc. parece que las alianzas están dirigidas a conseguir una infraestructura básic a mediante la que Sony dejé todo atado de cara al futuro más inmediato (o sea, los próximos dos años). Tal es así, que en Estados Unidos ya están previstas las fechas y precios de lanzamiento de todos los periféricos necesarios para que PS2 se ponga en marcha en Internet, incluido un precioso monitor de pantalla plana. ¿Qué nos deparará el futuro con PS2? La verdad, y aunque suene a tópico, sólo Sony lo sabe.



El singular movimiento de Sony para convertir PS2 en un... ¿PC?, sorprendió a propios y extraños en todo el E3. Funciones online, alianzas con Netscape y AOL, instalación de Linux en el disco duro para soportar todas estas funciones... Parece que la convergencia entre consola y PC está más próxima que nunca. Aunque, eso del disco duro, de Internet, de teclados y demás, parece estar más que inspirado en las estrategias que sigue Microsoftr con Xbox y que, en su momento, hizo Sega con Dreamcast. Parece que ya está todo inventado.



Shinji Mikami se convirtió, por derecho propio, en uno de los personajes más aclamados de todo el E3 gracias a su «Devil May Cry». Él mismo no tuvo reparos en reconocer lo bien que se lo pasa matando bichos a tiro limpio... ¡Cuidado, Shinji! Que ahora los ánimos no están para bromas con la violencia...



El hombre que se ha sacado de la manga, sin aparente esfuerzo, el juego que todo el mundo está esperando para PS2, tiene este rostro. Hideo Kojima llegó volando desde Japón,s e trajo un nuevo vídeo debajo del brazo y una nueva beta jugable de «Metal Gear Solid 2».
Se asomó, saludó y triunfó. Qué más se puede decir...



El equipo de desarrollo de «Silent Hill 2» se mostraba orgulloso de lo que están consiguiendo con el juego, haciendo un especial hincapié en lo importante del sonido y las secuencias cinemáticas (por fin, según sus palabras, en el juego), que aportarán un componente dramático importantísimo al título.

The Getaway



Mucho se ha hablado, y más se hablará, de este proyecto de Sony para PS2 pero, de momento, nada de nada. Dicho de otro modo, lo único que Sony mostró del juego fue un sencillo vídeo, ya que dijeron que aún es muy pronto para mostrar nada en condiciones, y obtener impresiones erróneas.

Gran Turismo 3 A-Spec



Triunfa en Japón y se espera que pronto lo haga en USA y Europa. Pero, salga cuando salga, está claro que «Gran Turismo 3» es uno de esos títulos que ayudan a vender una consola. Kazunori está encantado, además, con las modificaciones que se han hecho a la versión europea.

Drakan



Parece que la historia de dragones que ya apareció en PC hace un par de años sigue siendo uno de los proyectos para PS2 más ambiciosos del catálogo de la consola. Toda la aventura se está rediseñando y adaptando a las posibilidades técnicas de la máquina.

Metal Gear Solid 2



Dicho el nombre del juego, poco más hay que añadir. Sólo que, esta vez sí, la versión presentada en el E3 era totalmente jugable, a lo que se añadió un nuevo y espectacular vídeo. En pocas palabras, «Metal Gear Solid 2» volvió a ser el amo del E3. Y ya está todo dicho.

Silent Hill 2



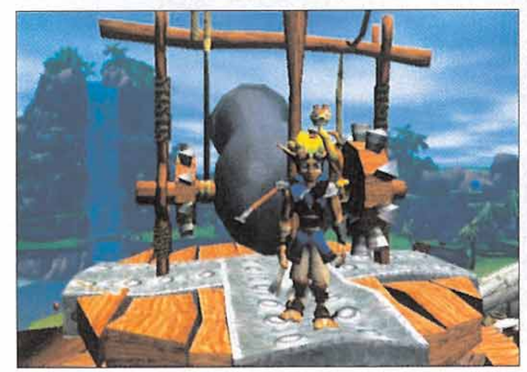
Konami quiere hacer de «Silent Hill 2» su buque estrella de cara a la nueva generación de juegos para PS2. Y puede conseguirlo, para qué vamos a decir otra cosa, sin demasiados problemas. Todo lo que de bueno tenía el juego original, aquí se amplía y mejora. Así que, poco más se puede pedir.

Wipeout Fusion



Nueva edición de uno de los clásicos de toda la vida de PlayStation. Los seguidores de la serie estarán más que encantados puesto que no es sino más de lo mismo, pero más bonito. Faltan ideas originales, eso está claro, pero el juego tiene muy buena pinta, a qué negarlo.

Jak & Daxter



Naughty Dog ha dejado atrás «Crash Bandicoot» y se ha inventado dos nuevos personajes con los que esperan repetir éxitos pasados y ¿comenzar una nueva saga? Todo es posible pero los esquemas básicos son muy similares a los de producciones anteriores, aunque con mayor calidad técnica.

World Rally Championship



Evolution Studios se ha tomado en serio lo de dar otra vuelta de tuerca al género de la conducción, y con «World Rally Championship» han dado el Do de pecho en cuanto a esfuerzo, realismo e investigación. Su curriculum como creadores de simuladores en PC, cuando eran DID, les ha servido como una excelente base. Veremos si la versión final responde a las expectativas.

Airblade



Tomando una idea que ya aplicaron en un juego desarrollado para PC y Dreamcast, Criterion se saca de la manga una curiosa mezcla entre «Tony Hawk», «Wipeout» y el snowboard en un juego lleno de acción y velocidad, ambientado en escenarios urbanos.

Final Fantasy X



Que Square parece haber encontrado la piedra filosofal, o una fórmula mágica de éxito, no cabe duda ante la serie más longeva del videojuego. El primer «Final Fantasy» para PS2 destila aroma a triunfador.

Sony se ha sacado de la manga que PS2 puede ser "PC2", para decirlo claro. Y de momento anuncia que el disco duro, con Linux instalado, soportará el navegador de Netscape y servirá como plataforma, junto con un teclado, un ratón, unos altavoces, etc. para que los usuarios se conecten a Internet, como si manejaran un PC

Devil May Cry

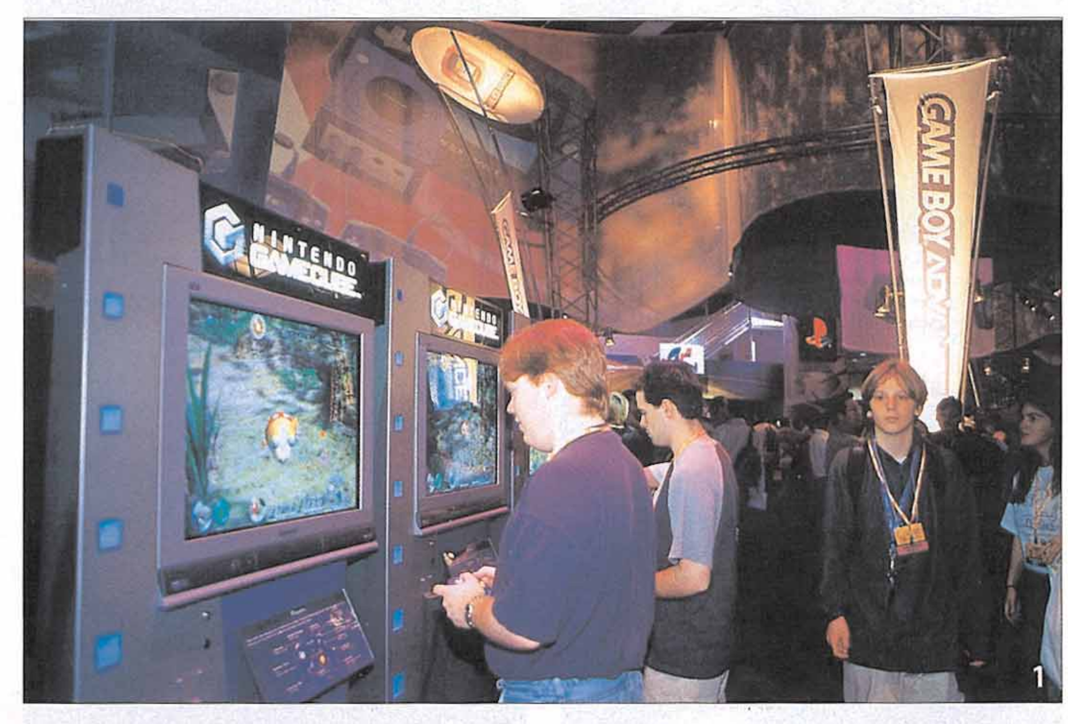


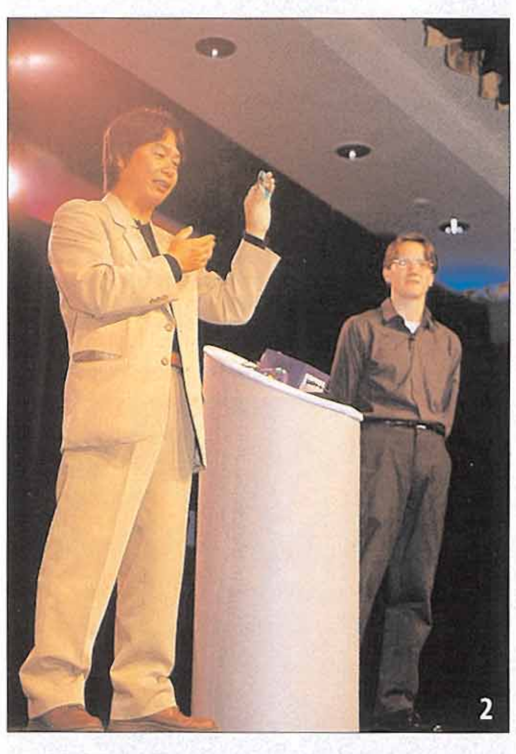
Uno de los grandes triunfadores de la feria. La nueva era del "Survival Horror" nace de la mano del proyecto de Shinji Mikami, con una producción que desborda acción y aparca el componente de aventura.

La gran diferencia

Llegaron, vieron y vencieron. Antes del E3 nadie apostaba por ellos, pero al término de la edición 2001, su nombre estaba en boca de todos. Nintendo volvió a demostrar por qué es líder indiscutible en el mercado de las consolas domésticas.

La presentación en sociedad de su nuevo proyecto –la "Diferencia Nintendo", como a ellos les gusta llamarlo– fue un rotundo éxito. Con una puesta en escena tremendamente espectacular y efectiva, Mr. Miyamoto presentó no una sino dos consolas –la esperada GameCube y la portatil GameBoy Advance– acompañadas por un sabroso catálogo de juegos de gran calidad. Aunque a priori Sony y Microsoft eran las grandes favoritas del certamen, Nintendo consiguió copar la atención de la prensa especializada y lo que es más importante, de todos aquellos jugadores que visitaron su pabellón, el más grande y espectacular de la muestra.







1 El stand de Nintendo fue el más popular de todo el E3. Desde el primer día hasta el último, rebosaba de público deseoso de probar las novedades de GameCube y GameBoy Advance.

2 Shigeru Miyamoto ejerció de maestro de ceremonias en la presentación de los primeros juegos de GameCube. Hizo especial hincapié en la optimización de la máquina para desarrollar juegos, así como en detalles como el reducido tamaño del DVD que se usa en la consola.

3 GameCube fue la estrella de Nintendo y también de todo el evento, pues la calidad y originalidad de todos los juegos presentados era altísima.



Uno de los primeros títulos presentados para GameCube, «Luigi´s Mansion» acaparó la atención del público presente en el stand de Nintendo. El nuevo juego de la saga Mario se convertirá, sin duda, en uno de los clásicos de la nueva consola.

Pequeño gigante



La evolución lógica de la GameBoy ya es toda un realidad. Tras arrasar en Japón y Estados Unidos, GameBoy Advance llega a nuestro país dispuesta a confirmar el éxito augurado por sus creadores. Una pequeña maravilla con procesador de 32 bits, pantalla LCD de TFT y sonido estéreo, que permite la conexión entre cuatro jugadores y además es compatible con todos los juegos diseñados para su antecesora. Por si esto fuera poco, GameBoy Advance podrá funcionar como mando de control para la GameCube.

Luigi's Mansion



Acompaña a Luigi por los lúgubres pasillos de una mansión encantada y libera a Mario de los fantasmas que lo retienen. La ambientación es excepcional, así como los efectos de iluminación en tiempo real, las transparencias o las sombras proyectadas.

Pikmin



La nueva perla diseñada por Miyamoto es un juego de estrategia tremendamente original y divertido. Cuando un astronauta se estrella en un planeta desconocido, sólo una extraña raza de hombres planta podrá ayudarle a recuperar las piezas de su nave.

Kameo



Diseñado por Rare, «Kameo» es un espectacular juego de acción en el que la princesa de las hadas se ve forzada a combatir al Rey Troll para rescatar a sus ancestros. Para ello, Kameo usará sus poderes, que le otorgan la facultad de convertirse en poderosas bestias.

Una enorme sorpresa

Aunque sobre el papel era la menos potente de las llamadas "consolas de última generación", Game Cube demostró que el tamaño no es más importante que el contenido, sobre todo cuando el interior está tan bien amueblado como el de esta máquina. Concebida con un único propósito –jugar– y diseñada con una arquitectura optimizada para exprimir al máximo las posibilidades del hardware, Game Cube desarrolla toda su potencia en juegos como «Luigi´s Mansion», «Kameo», «StarFox Adventures», «Pikmin» o «Rogue Leader», ofreciendo algunos de los momentos más inolvidables de cuantos se vivieron en la feria. Si la grandeza de una consola se mide por la solvencia de sus juegos, en este apartado Nintendo ha destacado por encima de la media, ofreciendo algunos de los títulos más sorprendentes y apetecibles del E3. Si no nos creéis, sólo tenéis que seguir leyendo para comprobarlo por vosotros mismos.

Rogue Leader



Impresionante es el calificativo que mejor define a este espectacular programa. Si eres fanático de "Star Wars" no puedes perderte este título, que nos sumerge en el fragor de la batalla como ningún programa había sido capaz de hacerlo.

Nintendo volvió a demostrar por qué es líder indiscutible en el mercado de las consolas domésticas. La presentación en sociedad de su nuevo proyecto –la "Diferencia Nintendo", como a ellos les gusta llamarlo– fue un rotundo éxito

Tecnología aplicada

Matsushita (Panasonic) ha desarrollado el sistema de discos ópticos encriptados que utiliza la Game Cube. Para colmo, esta compañía se ha comprometido con Nintendo para incluir esta nueva tecnología en varios electrodomésticos.



Otros juegos



RAVEN BLADE



ETERNAL DARKNESS

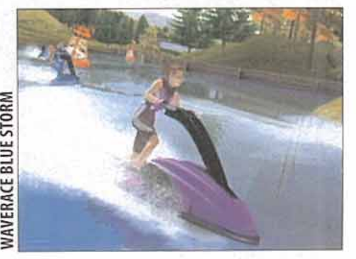
METROID PRIME



STARFOX ADVENTURES



SUPER SMASH BROS MELEE



WAVERACE BLUE STORM

El momento de la transición

Ha llegado la hora del cambio para Sega. Tras el abandono de la producción de hardware de Dreamcast y la decisión irrevocable de convertirse en desarrolladores para todo formato existente de consolas, la compañía mostró una cara bien distinta a la del año pasado en el E3, como era de esperar.

Hay mucha ambición para el futuro, pero en un claro reflejo de la situación actual el stand de Sega era una sombra de lo que fue el pasado año. El número de títulos mostrados en la edición del año 2000 contrasta claramente con los pocos títulos mostrados, que aún están en fase de desarrollo. Todo era más una declaración de intenciones sobre el futuro que una apuesta de hechos sobre el presente.

En el stand de la compañía, un recinto cerrado, al que resultaba complejo acceder para echar un vistazo a los juegos, se contenía de todo un poco. Desde unos cuantos vídeos de lo que será la versión arcade de «Virtua Fighter 4», que presentó el mismísimo Yu Suzuki, hasta una beta jugable de lo será el nuevo «Jet Set Radio», para Xbox.

Para contrarrestar esta apariencia de escasez, Sega quiso reunir a sus más reconocidos gurús de los videojuegos (o sea, a todos los japoneses, bien integrados en la estructura de desarrollos para recreativas o para formatos domésticos), que en una presentación relámpago hablaron del futuro inmediato, de sus proyectos actuales, y de que la compañía, pese a quién pese y a la actual y algo extraña situación de transición, tiene como objetivo éxito tras éxito en el futuro, aunque con una estructura de negocio muy diferente a la que habían mantenido en los últimos dos años.

Está por ver, claro, si todas estas loables intenciones que mantienen tanto compañía como desarrolladores son capaces de plasmarse en aquello que ha hecho de Sega lo que fue, y lo que desea volver a ser: una compañía reconocida a nivel mundial por haber creado algunos de los títulos más emblemáticos de la historia del videojuego, bien sea en máquinas recreativas, bien domésticas.

Esta transición, eso sí, se intuye que beneficiará sobre todo a los usuarios y jugadores, sea en la consola que sea, que verán con toda probabilidad como algunos grandes títulos, antes inalcanzables en determinados soportes, estarán a su entera disposición desde el año que viene.



1 Yu Suzuki aseguró, tras mostrar el vídeo de su más reciente proyecto para recreativas, «Virtua Fighter 4», que no cree que vaya a existir ningún problema para realizar una versión de PS2 casi idéntica al original. Pero es fácil preguntarse cómo piensan adaptar el tamaño de las texturas a la memoria de PS2.

2 Todos los creadores de Sega Japón se reunieron en el E3 para presentar los desarrollos en que están trabajando.

3 Tetsuya Mizuguchi presentó «Project K», una delicia audiovisual con forma de shooter y estética "Tron", que aparecerá para PlayStation 2.



2

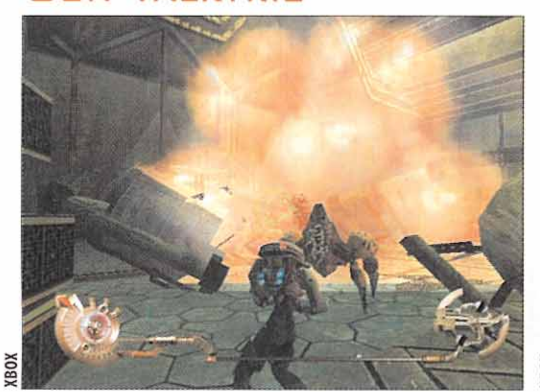


1



3

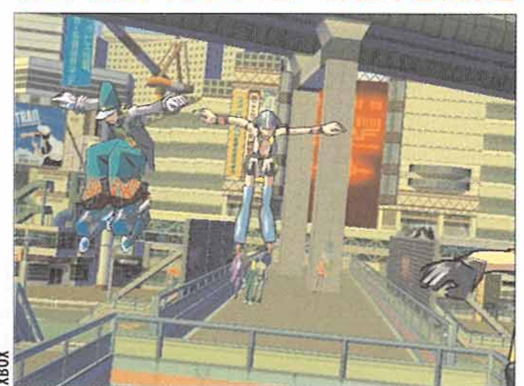
Gun Valkyrie


XBOX


XBOX

La peculiar estética de «Gun Valkyrie» y su estilo, acción futurista a caballo entre el manga y el cyberpunk, son las bazas principales de un título que muestra con orgullo su origen japonés.
Aunque no es, a priori, el título más espectacular de Sega para el próximo año, no se puede negar que los usuarios de Xbox encontrarán en él un título que perfila un nivel de calidad bastante notable y en el que se ha buscado, sobre todo, alcanzar un nivel de jugabilidad muy elevado.

Jet Set Radio of the Future


XBOX


XBOX

Si «Jet Set Radio» resultó uno de los títulos más sorprendentes, adictivos y divertidos de Dreamcast, amén de romper cualquier regla establecida, la versión en que Sega está trabajando para Xbox deja a años luz al original. Sus enormes escenarios, la interacción con los mismos, la velocidad de juego y la belleza plástica del título lo convierten en un candidato al éxito seguro. En Sega no han querido realizar, sin más, una versión del original, por lo que casi todo en el juego de Xbox será nuevo.

Out Trigger


DREAMCAST


DREAMCAST

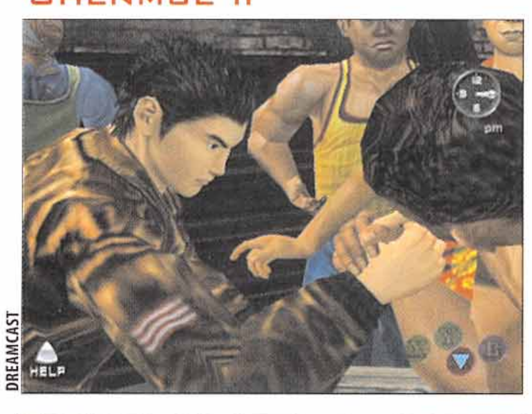
Sega mantiene su promesa de continuar los desarrollos para Dreamcast, del que «Out Trigger» se mantiene como uno de los más prometedores. La acción, incluyendo la opción multijugador, adapta, como pocos, un original de salones recreativos a formato doméstico.

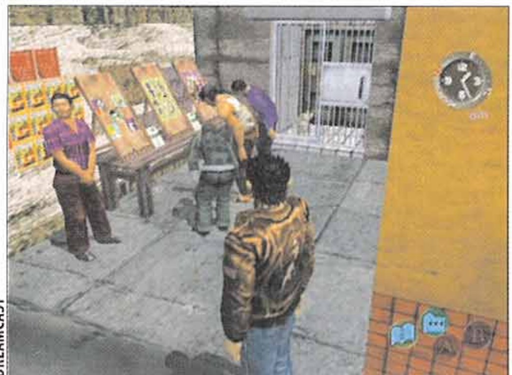
Sonic Advance


GAME BOY ADVANCE

¡Quién nos iba a decir que veríamos a Sonic en una máquina de Nintendo! Pero si vueltas da la vida, más las da el azulado personaje de Sega que, en el 2001, cumple diez años. Para celebrarlo, Sega apuesta por llevar a los usuarios de GameBoy Advance uno de sus personajes más carismáticos.

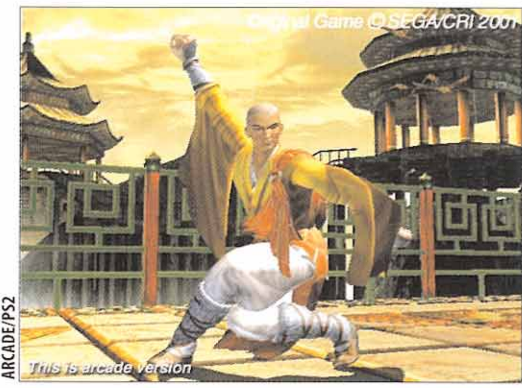
Shenmue II


DREAMCAST


DREAMCAST

Continúan, continuarán, las aventuras y desventuras de Ryo Hazuki, que en la segunda parte de «Shenmue» mejora hasta lo indecible todo aquello que se vio en el juego original.
Yu Suzuki no ha querido escatimar esfuerzos para dar a sus incondicionales todo aquello que desean, empezando por la riqueza del entorno y continuando con una historia absorbente como pocas.

Virtua Fighter 4



ARCADE/PS2



ARCADE/PS2

Impresionante. Precioso. Sorprendente. Es cierto que esperábamos mucho de «Virtua Fighter 4«, pero lo que hemos visto ha sido muy superior a todo lo imaginado. El realismo, virtuosismo de las animaciones, velocidad y detalle que refleja el esperado juego de Suzuki va a poner los dientes muy, muy largos, a todos los seguidores de la serie, y a los poseedores de una PS2, para la que aparecerá una versión del juego

Phantasy Star Online 2


DREAMCAST

La segunda versión (que no parte) de «Phantasy Star Online» fue uno de los títulos más llamativos de Dreamcast. El equipo trabaja simultáneamente en una versión para GameCube, así que aquellos que pensaran en hacerse con una consola de Nintendo, encontrarán un aliciente más.

Micromanía

Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985





Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA